#243 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iPAD • iPHONE • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

23 GAMES GEREVIEWED!

EVOLVE
LEFT 4 DEAD MET MONSTERS

REVIEW
LIGHTNING RETURNS: FF XIII
BLIKSEMS MOOI

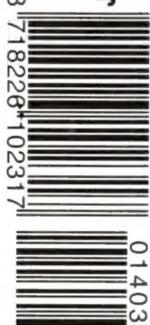
REVIEW
DKC: TROPICAL FREEZE
BLOED, ZWEET EN BANANEN

REVIEW
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
ZET JE TANDEN IN SATAN!

THIEF™

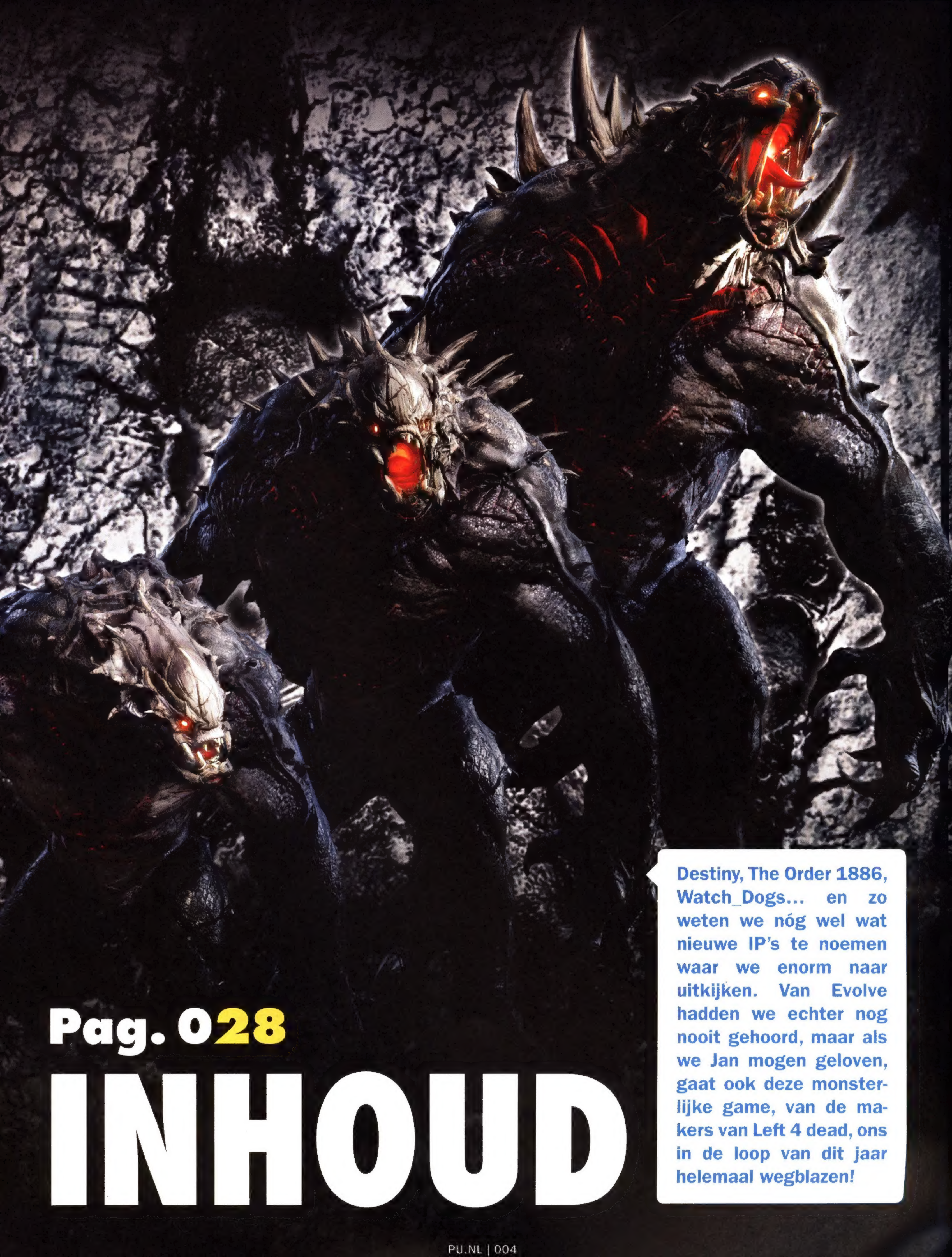
WWW.PU.NL

MRT.2014
BP € 4,65





PLUS: THE BANNER SAGA: NIET FUCKEN MET VIKINGS • DUITSERS MOLLEN IN SNIPER ELITE 3 • DE VREUGDE IS VAN KORTE DUUR IN BROKEN AGE • GOED, BETER... BALDUR'S GATE II ENHANCED EDITION • THE BLACK BLOOD CELL: HET MENSELIJK LICHAAM ALS SLAGVELD • BIOWARE REVANCHEERT ZICH MET DRAGON AGE: INQUISITION • FABLE, TOMB RAIDER EN FINAL FANTASY X/X-2 NU ALLEMAAL MOOIER DAN OOIT • KIRBY VERDIENT DE NAAM TRIPLE DELUXE • MYTHOLOGIE IN GAMES • QUANTUM BREAK: GAME EN TV-SERIE TEGELIJK • TESLAGRAD IS EIGENZINNIG EN UITDAGEND • EN NOG VEEL MEER...



Pag. 028

INHOUD

Destiny, The Order 1886, Watch_Dogs... en zo weten we nóg wel wat nieuwe IP's te noemen waar we enorm naar uitkijken. Van Evolve hadden we echter nog nooit gehoord, maar als we Jan mogen geloven, gaat ook deze monsterlijke game, van de makers van Left 4 dead, ons in de loop van dit jaar helemaal wegblazen!


Pag. 022


Pag. 032


Pag. 024


Pag. 062


Pag. 068

COVERVIEW

014 **THIEF** XBOX 360 / XBOX ONE / PS3 / PS4 / PC

FIRST LOOKS

022 **QUANTUM BREAK** XBOX ONE
024 **DRAGON AGE: INQUISITION** XBOX 360 / XBOX ONE / PS3 / PS4 / PC

PREVIEWS

027 **HOTLINE MIAMI 2** PC / MAC
028 **EVOLVE** XBOX ONE / PS4 / PC
032 **PROJECT SPARK** XBOX ONE
034 **KIRBY TRIPLE DELUXE** 3DS
035 **SNIPER ELITE 3** XBOX 360 / PS3 / PC

REVIEWS

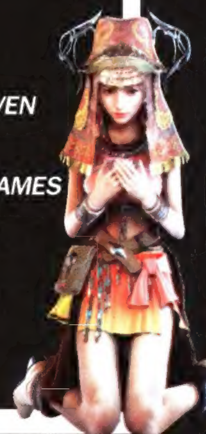
054 **CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2** XBOX 360 / PS3
056 **DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Wii U
058 **LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII** XBOX 360 / PS3
060 **FABLE: ANNIVERSARY** XBOX 360
062 **THE BANNER SAGA** PC / MAC
064 **TESLAGRAD** PC / MAC
066 **FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER** PS3 / PS VITA
068 **BROKEN AGE - ACT 1** PC / MAC / iOS / ANDROID
070 **BALDUR'S GATE II: THE ENHANCED EDITION** PC / MAC / iPAD
071 **ARCHANGEL** iOS / ANDROID
072 **TOMB RAIDER: DEFINITIVE EDITION** XBOX ONE / PS4
073 **MARVEL PUZZLE QUEST - DARK REIGN** PC / iOS / ANDROID
074 **OOK GESPEELD**
CASTLE DOOMBAT ● DUSTFORCE ● DON'T STARVE ● DR. LUIGI ● MIGHT & MAGIC 10 ● ASSASSIN'S CREED: LIBERATION ● OLLIOLLI ● DEUS EX: THE FALL ● FARSH ● THE SHADOW SUN

EXTRA

040 **PURETRO: MYTHOLOGIE IN GAMES**
044 **DE DOOD VAN DE SPORTGAMES**
046 **WAAROM WE NIET ZONDER NIEUWE IP'S KUNNEN**
048 **SAMUEL IN DE REGIESTOEL MET THE BLACK BLOODCELL**
050 **GRADDUS Z'N GAME-MONUMENT: METAL GEAR SOLID**

VAST

006 **REDACTIE**
008 **YO! POST!**
010 **OPNIEUWS**
020 **DE KULUM VAN... CHANTAL KOOLHOVEN**
031 **WORD LID**
037 **PULARIA**
038 **OP BEZOEK BIJ... MAHDI BAHRAMI GAMES**
053 **REVIEWBLAD**
073 **GRATIS GAME VAN DE MAAND**
074 **OOK GESPEELD**
079 **QUIZT JE DAT?**
080 **SMORGASBORD**
082 **FRAMEDROP!**



COLOFON

POWER UNLIMITED

HOI 2014 KEURMERK

Reshift

HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Britt Zaal*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Klantenservice@reshift.nl
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief of mail) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.
PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

OUDE LIEFDE ROEST NIET



Het zal de trouwe PU-lezer niet zijn ontgaan dat de Thief-serie een speciaal plekje in mijn hart heeft. En als ik dan toch een keer mijn macht mag misbruiken als chef Power Unlimited dan nu wel, want kijk eens wie er deze maand op de cover prijkt? Overigens sta ik niet alleen in mijn liefde voor meesterdief Garett, ook Graddus en Wouter kunnen niet wachten om binnenkort door de donkere straatjes van The City te sluipen, op zoek naar gevulde buidels, blinkende broches en waardevolle artefacten.

Over oude liefdes gesproken; deze maand lees je in ons legendarische magazine over nóg vier reboots. Tomb Raider wordt, nog geen jaar oud, opnieuw in het zonnetje gezet voor de next-gens en Final Fantasy X & X2 én de allereerste Fable krijgen een superdikke HD upgrade. En wat te denken van Broken Age; een ouderwets point and click adventure van de makers van Grim Fandango? Het fraaie spel grijpt terug naar de hoogtijdagen van dit genre dat nog altijd alive & kicking is.

Dat jullie als lezers open staan voor reboots van oude(re) franchises is overigens wel duidelijk. De Thief-premie van vorige maand kreeg zoveel respons dat we hem nog een maandje hebben verlengd. En dat doen we met liefde...! ● *Jan*



MIJN ALLERTHIEFSTE!

IEMAND MOET HET DOEN

Effe een dagje op en neer naar Londen om een game te checken; het zijn niet de meest favoriete tripjes voor onze tot op het bot verwende redacteuren. En als je er dan ook nog eens walgelijk vroeg voor uit je bed moet, is het veelgebruikte cliché 'iemand moet het doen' helemaal op z'n plaats.

Graddus was deze maand 'de klos' om zich voor dag en dauw op Schiphol te melden, maar hij vestigde op die manier wel een persoonlijk record. Door het tijdsverschil met Engeland was hij voor het eerst in z'n leven al twéé keer voor acht uur 's ochtends in touw!



Ondertussen...



Samuel

Verheugde zich deze maand op:

De komst van de EP van m'n band. De plaat is onlangs in Parijs afgemixed door Jens Bogren, een van de beste producenten in de wereld van de heavy metal! Hyped!



Graddus

Haalde deze maand:

Een Wii U in huis! Eindelijk kan ook ík nu schijten tijdens het gamen. Of was het nou gamen tijdens het schijten?



JJ

Werd afgelopen maand:

Geteased door de PS4 toen alle launchgames bij hem op de mat vielen. Helaas bleek de console zelf nergens meer te krijgen, dus bleef het bij staren naar dit mooie zwarte boxje. In 1080 P.

Fixte deze maand:

Een PU schoolagenda die eigenlijk te awesome is voor het woord school... en agenda ook, trouwens. Hell, het boekje is nog nét niet te cool voor de letters P en U!



Wouter

Won deze maand:

Bij hoge uitzondering een deadline-weddenschap van Ed. Score: twee kakelverse cd's voor mijn nog immer uitdijende muziekcollectie.



Jan

Hoopte deze maand tevergeefs:

Op mijn 1500e volger op Twitter. Ik tweet een paar keer per week een dwaas plaatje met een leuk bedoeld bijschrift op @EdWiggemans, maar die 1500 haal ik maar niet. Jongens, doe er wat aan.



Ed



Jurjen

Speelde deze maand:

Voor rock/metal-DJ in een Assense kroeg. Dat was zo'n succes, dat het betreffende café me vroeg vaker te komen draaien. Zolang ze in bier blijven betalen, kan het goed uit.



Tjeerd

Maakte deze maand een trip naar:

Memory Lane. Voor de komende PU Agenda moest ik mijn fotoarchief induiken. En toen vond ik deze, uit de tijd dat ik nog modejournalist wilde worden en mijn motto 'lekker gek doen' was.



Florian

Speelde deze maand:

Verdomd veel Final Fantasy games! Uit pure noodzaak heb ik mijn oude game guides maar weer eens uit de kast getrokken.

Wordt vervolgd...

PU SCHOOLAGENDA 2014 - 2015: DE BESTE OOIT!



Deze maand was vooral Wouter retedruk met onze nieuwe schoolagenda die komende zomer in de schappen van alle boekwinkels en warenhuizen moet komen te liggen. Hij staat echt helemaal strotjevol hilarische shit, interessante weetjes, quizjes, tips, foto's, bijschriften en strips, en als je per se wil, kun je er ook nog je huiswerk in noteren.
Zelfs Ed, die al meer dan vijftien PU-Agenda's eindredactioneel heeft begeleid, moest toegeven dat dit absoluut het tofste exemplaar was waaraan hij ooit heeft gewerkt. Ed: "Dit is absoluut het tofste exemplaar waaraan ik ooit heb gewerkt."



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Omdat we deze maand zo druk waren met de nieuwe schoolagenda, dook ik effe in mijn Ouden Doosch om eens te kijken wanneer we daar eigenlijk ooit mee zijn begonnen. Het oudste exemplaar dat ik kon vinden, en bij mijn weten ook daadwerkelijk de eerste PU-agenda, stamt uit 1998! Al bladerend besef je dan weer eens hoe hard het is gegaan in de game-industrie en hoeveel er veranderd is.
Maar toch, als je de eerste pagina van die bijna prehistorische agenda bekijkt, zie je dat van de zeven personages er drie nog steeds actueel zijn (Mario, Rayman en Sonic) en twee (Lara en Donkey Kong) zelfs een prominente plaats in dit nummer innemen!
Toen ik in diezelfde agenda ook een foto van mezelf tegenkwam, kon ik niet anders dan concluderen dat er in die vijftien jaar weliswaar veel veranderd is, maar het allerbeste gelukkig is gebleven :-)
ED

DE NIEUWE PU IS BINNEN, OEH, WAT IS IE VET!



Trouwe volgers van de rubriek 'Bladeren met Ed' zullen de kop van dit artikel wel herkennen uit het liedje dat onze Ed begeleidt als hij met een postzak vol PU's naar ons oude redactiegebouw fietst.
Maar niet alleen zitten we met de PU-redactie al meer dan een jaar ergens anders, ook zijn er inmiddels wat mensen weggegaan en bijgekomen; hoogste tijd dus voor een nieuw introfilmpje!
De prachtige door professionals ingezongen tune houden we natuurlijk, maar Ed komt niet meer op de fiets. Nee, de man heeft een upgrade gehad, dat wil je niet weten...
Nieuwsgierig? Check dan snel het nieuwe filmpje op **PU.nl**!

JURJEN IN DE BAK

Naar eigen zeggen had Jurjen nog nooit een gevangenis van binnen gezien. Dus vond hij het best imposant om een dagje te 'zitten' in de Leeuwardense Blokhuispoort, tot 2007 nog een huis van bewaring, sindsdien een centrum voor allerlei culturele activiteiten.



Jurjen was er uitgenodigd als jurylid voor de Noord-Nederlandse afdeling van de Global Game Jam. Toen hij aan het eind van een gezellige dag dankbaar werd uitgezwaaid en zelfs een pakketje Friese lekkernijen (waaronder bier en Berenburg) in handen kreeg gedrukt, verzuchtte hij: 'deze straf had wel wat langer mogen duren.'

★ PU-TV:

DUN DOOR DE BROEK IN LET'S PLEE

Ik heb 't op deze plek al vaker gehad over Let's Play; de rubriek op PU.nl waarin een redacteur elke vrijdagmiddag live een game speelt terwijl hij de beelden voorziet van 'deskundig' commentaar.
Afgelopen maand, toen Tjeerd de horrorgame Outlast speelde, was er echter nauwelijks sprake van enige uitleg. Waarom niet? Omdat die lange in z'n broek scheet van angst! Het geschreeuw was zo hard dat wij op de redactie massaal in een deuk lagen en er tientallen mensen langskwamen om te kijken wat er in godsnaam aan de hand was.
Heb je deze uit twee delen bestaande Let's Play nog niet gezien, dan moet je dat echt nog effe doen. Check 't filmpje op **www.pu.nl/media/video/pu-tv/lets-play-outlast-hoogtepunten**.





YO! POST!

BEELDEND STIJLLOOS

Dag heren van de PU.
Er is iets opmerkelijks gebeurd vandaag en dat moest ik toch delen met jullie. Het begon als een normale schooldag. Na een aantal lessen hadden we bv (beeldend vormen) en we moesten gaan tekenen. Dus toen ik naar mijn tafel liep, keek ik even in de bak met bladen. In die bladen word altijd geknipt. Toen ik iets beter keek, zag ik een grote stapel oude PU's liggen! Ik kon het niet geloven. Wie doet nou zoiets weg! Ik vroeg aan de docent of ik ze mocht hebben. Ik mocht er maar eentje hebben. Ik heb nog drie andere mee weten te smokkelen. De oudste is uit 2003.



brief van de maand

VERDEBILISERING

Geachte Power Unlimited,
Mijn naam is Sid Lukkassen en ik ben al episch lang lid (de eerste PU die ik kocht, was het nummer met Lara Croft op de voorkant waarin JJ Diddy Kong Racing genadeloos afzeek).
Destijds hadden videogames een negatief imago. Dat was 'nerd'. Je moest van je ouders naar buiten, voetballen. Anders telde je sociaal niet mee. Van die spelletjes kreeg je maar vierkante ogen.
Inmiddels heb ik twee mastertitels op zak, werkte ik voor de Tweede Kamer en het Europees Parlement. Ik zit in de gemeenteraad. Soms zie ik politici op hun iPads spelletjes spelen als Farmville en Smurfendorp. Na de vergadering kom ik 's avonds laat thuis en probeert mijn moeder nog via Facebook vriendinnen op te trommelen om punten te delen met Bubble Witch.



Op dergelijke momenten trek ik me even terug, bekijk het geheel van een grotere afstand. "Wat is er misgegaan in de culturele evolutie?", vraag ik me dan af. Als iemand die de game-historie heeft doorleefd, vraag ik me af hoe we in deze entartete toestand zijn beland? Laat ze Shadow of the Colossus gaan spelen. Trek een tweedehands GBA van Marktplaats met Advance Wars en Fire Emblem. Of download desnoods een emulator. Ik speel al games sinds groep vijf. Waarom verlagen ze hun breinen zo? Er ligt zo'n rijkdom voor hen uitgespreid; ze hoeven het alleen maar op te rapen.
Hoogachtend,
Sid Lukkassen | Duiven

De vraag is: verlagen ze hun breinen wel? Spelen ze niet juist de spellen die gelijkwaardig zijn aan hun niveau? Er zijn ook mensen die dergelijke spelletjes juist spelen omdat ze hun leven niet willen verrijken, maar willen genieten van de ruis die ontstaat als je je hersenactiviteit grotendeels uitschakelt. Om diezelfde redenen kijken miljoenen mensen GTST in plaats van Breaking Bad of verlagen ze zichzelf door Grown Ups 2 te kijken terwijl ze ook hadden kunnen genieten van Captain Philips.

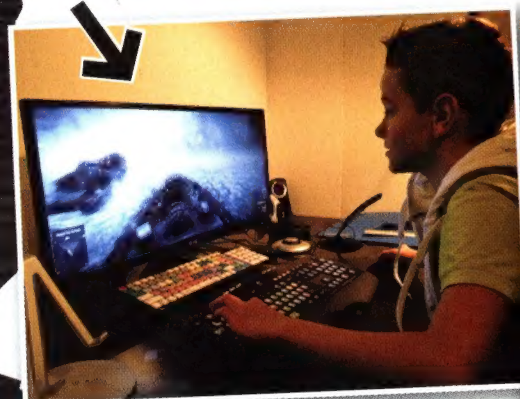
De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
RICHARD HOLKADE 8 – 2033PZ HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



'ÜBER'-SIMON

Hierbij een leuke foto van Simon achter de PC bezig met Battlefield 4. Simon is 9 jaar, gek op dino's en tornado's :-) en heeft nooit eerder een PC game gespeeld.
Nadat hij stiekem bij zijn vader op zolder mee keek naar BTF4 kreeg hij het virus te pakken. Na veel zeuren mocht hij schieten op de test range waarbij hij zelf de muis bediende en papa het toetsenbord. Twee weken later speelde Simon zonder hulp(!) de singleplayer Campaign uit waarbij ik (papa) heb beloofd om zijn foto met verhaal op te sturen naar Power Unlimited als het hem zou lukken. Bij deze dus :-P



Dus ik dolgelukkig met die PU's, zat ik me te bedenken: wie geeft z'n oude PU's nou weg? Dus hier mijn mededeling:
Als iemand dit leest en denkt, 'ik heb ook weleens PU's weggegooid'. Shame on you!
Verder prettige dag!
En keep up the good work
Groetjes:
Noah Baan

PU's weggooien is inderdaad ongeveer hetzelfde als je reet afvegen met artwork van Destiny of met ongewassen zak Camilla Luddington teabaggen.

★★★★ ASOCIALE MEDIA ★★★★

Deze maand vroegen we jullie: Wat vinden jullie van early access games?

facebook

Alessio Muis
De uitgesproken manier om 'gratis' testers te verkrijgen. Bovendien moet je maar zo denken: hoe meer feedback, des te beter de game kan worden.

Koen Diets
Ik vind het maar kut... Maak eerst de game af en release dan een demo voor de beste impressie. Op Steam word je er ook mee doodgegooid. Ik koop liever een game die af is dan die early access crap.

Mark Schoon
Is het normaal om een half boek of een halve film te verkopen en daarbij te beloven dat de rest later wel komt? Nee, dus doe dat dan bij video games ook niet.

Mitchell van Potten
Het is een goed idee dat ze dat doen. Zo kunnen mensen alvast zien wat er later gaat komen en hoe de game speelt. Natuurlijk heeft de ontwikkelaar dan ook meer feedback waar hij naar kan kijken!

Dennis Punt
Ik vind het net zoals voor het zingen de kerk uit: 't is wel lekker, maar nog niet af.

twitter

@riffyyyyy
Mooi initiatief om actief te participeren in een vroeg stadium van game-development. Kwaliteit en bugs uiteraard op eigen risico.

@EekItsNiek
Als je ervoor moet betalen, verwacht ik er ook wat van!

@josjansma
Goed! Zo kunnen de makers naar de community luisteren en zo samen werken tot de game af is. Al moeten de makers wel luisteren.

@BramBruins
Early access games zijn een handig hulpmiddel om games naar wens van de gamer te maken. Jammer dat veel mensen dit niet zien.

Bij Simon thuis wordt er druk gespeeld, papa achter de PC, Simon Mario op de Wii U (en 3DS) en Mama op de iPad.
Indien jullie de foto willen plaatsen of Simon iets willen vragen, is dat geen probleem. Wel graag even in overleg :-)
disclaimer: Nee wij denken niet dat het slecht is voor een kind van 9 om BTF4 te spelen. Van sommige moeilijke levels bij Mario word je veel agressiever en krijg je volgens ons sneller nachtmerries. Je wordt een leuker kind met BTF4 punt. En de Efteling. Dat dan weer wel...
Simon, Daniel en Aleksandra | Barendrecht

Oké, jammer dat eventuele vragen via het management moeten gaan, want je snapt natuurlijk wel dat we er tientallen hadden! We vragen ons vooral af of wonderkind Simon zijn unieke genen aan Papa Daniel of Mama Aleksandra te danken heeft en oh, oh of jullie nog meer tips hebben voor het kweken van dergelijk jeugdig talent, behalve dan ze games zoals 'BTF4' laten spelen. We hebben Simon z'n foto trouwens opgehangen op de redactie, opdat we allemaal geïnspireerd zullen raken door zijn onmetelijke potentie. Eerst hing er een portret van Jurjen z'n driejarige nichtje die in minder dan vijf uur Dark Souls heeft uitgespeeld, maar we hebben dus een nieuwe held!

GOUDEN XBOX

Beste PU,
Allereerst wil ik jullie complimenteren met jullie geweldige blad !
Afgelopen weekend was ik met familie op een stedentrip in London. Daar stonden de Xbox Ones in overvloed. M'n neefje heeft er ook een meegenomen.
Zelf heb ik weinig interesse in de Xbox, heb zelf een PS4 maar deze speciale Xbox One verguld met bladgoud (t.w.v. € 8000) wilde ik jullie niet onthouden.
Ga zo door gasten
Robbie van Rijn | Katwijk



De enige hier op de redactie die zich zo'n apparaat kan veroorloven is Ed, maar die koopt liever een verguld schaalmodel van Mart Smeets z'n lul. Schijnt als je die tegen je oor drukt, je Ria Visser 'Gadverdamme, Mart!' hoort gillen...

Power Spy

- Japanners zijn net ietsje meer into gaming dan Amerikanen en Europeanen, en dus komt er daar een Dark Souls café. En dat is een geschenk voor de Powerspy. De grappen liggen immers voor het oprapen.
- Hier de eerste: dat Dark Souls Café zal wel heel moeilijk te vinden zijn.
- Sega komt dus met een nieuwe Alien-game.
- De developer heeft één groot voordeel ten opzichte van alle andere developers die sequels maken: het kan niet veel kutter worden dan het vorige deel.
- Nintendo leidt 175 miljoen verlies over 2013, third-parties hebben weinig op met de Wii U, qua niet-game gerelateerde content lopen ze mijlen achter en de verkoopprognose voor 2014 is radicaal naar beneden bijgesteld.
- Het gaat dus goed mis bij de mannen en vrouwen achter Mario, Pokémon en Zelda. Baas Iwata blijft echter rustig zitten. Hij zegt niks fout te hebben gedaan.
- De Japanners blijven wat dat betreft in ieder geval consequent stijfkoppig.
- De bekende analist Pachter heeft zelfs al geroepen dat Nintendo geen consoles meer moet maken, maar hun games gewoon naar de PlayStation 4 en Xbox One zou moeten brengen.
- Zowel Jurjen als JJ hebben van die mededeling al slapeloze nachten gehad.
- Beiden overigens om heel verschillende redenen.
- Een andere tip van Pachter was dat Nintendo haar topbrands naar de smartphone en tablet moet brengen, dat is immers dé groeimarkt.
- Volgens Iwata is het echter nog niet zo simpel om Mario naar de smartphone te brengen.
- Zou Iwata een Nokia uit 1990 hebben of zo...

OPNIEUWS

Vijf tips

Hoe haal je de Wii U uit het slop?

Waar de 3DS onverwachte successen boekt, blijven de Wii U-verkopen enorm achter met zelfs negatieve jaarcijfers voor Nintendo als gevolg. Geen reden voor paniek, want Jan heeft vijf tips voor de Japanners om de verkoopcijfers weer rap omhoog te stuwen.

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

1. Verlaag de prijs
Uiteindelijk draait alles om geld en een flinke prijsdaling zal de verkoop van de hardware een boost geven en daarmee ook de software. En op die laatste pakt Nintendo de meeste pegels.

2. Mario Kart 8 bundel met de Wii U
Mario Kart heeft nog altijd een enorme aantrekkingskracht. Kom met een scherp geprijsde bundel en deze combi zal als warme broodjes over de toonbank gaan.



3. Super Smash Bros. Wii U bundel
Super Smash Bros schijnt in sommige landen nog populairder te zijn dan Mario Kart. Hetzelfde trucje als hierboven dus, en het wordt een gekkenhuis bij bij alle gameshops in de hele wereld!

4. Stop Nintendo Direct uitzendingen
Saai, houterig, ongemakkelijk, moeilijk verstaanbaar, onduidelijk; zo zou je de Nintendo Direct uitzendingen kunnen samenvatten. De shows zijn informatief maar de presentatie kan zóveel beter. Exit Iwata, insert leuke, gevatte, aantrekkelijke presentatrice.

5. Marketing
Veel consumenten zijn nog altijd verward. Het is tijd voor een nieuwe, flitsende campagne waarin duidelijk uitgelegd wordt dat de Wii U wel degelijk een stap vooruit is ten opzichte van zijn voorganger.

6. Nieuwe aankondigingen
Kondig heel snel een nieuwe Metroid aan. Begin met teasen naar een nieuwe Zelda. Tover wat witte konijnen uit de hoge hoed. We want more!

> **"Nintendo moet een third-party developer worden."**


Analist Pachter jaagt Jurjen schrik aan.

"Too little too late"

SimCity opeens wél offline

Toen SimCity uitkwam en bleek dat ie alleen online gespeeld kon worden, brak de pleuris uit. Inmiddels heeft EA de offline mode toegevoegd. Zijn we blij?

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

SimCity is nu juist een game die je het liefst in je eentje speelt. Citybuilder-fanaat Wouter werd dan ook helemaal lijp toen hij begreep dat online spelen de enige optie was, en trok er zelfs punten voor af in zijn review.

Nu, ruim een jaar na dato, kan de offline mode opeens wel worden toegevoegd aan de game. Moeten we EA dankbaar zijn of worden we hard in de koude kakkerd genaaid? We vroegen het natuurlijk aan Wouter.

"Ik kan niet echt zeggen dat ik er blij mee ben, simpelweg omdat ik de game toch niet meer op ga pakken en het voor mij dus too little too late is. En dat zal voor de meeste fans gelden.

Bovendien is de volledige gameplay aangepast aan het feit dat het spel always online moest zijn, zie bijvoorbeeld de grootte van de 'dorpsteden'. Die blijven ook offline dus even klein, en dát had ik liever veranderd zien worden dan het DRM-gebeuren.

Heel bijzonder trouwens dat Maxis nog zoveel energie in SimCity stopt. Je zou denken dat het niet meer rendabel is. Maar als ik zie dat de game nog voor veertig euro op Origin staat en je voor de add-on Cities of Tomorrow nog een dikke dertig euri uit je poeplap moet trekken, denk ik dat ze verwachten dat afhakers nu alsnog de game gaan kopen. Hoe dan ook, wat mij betreft timmeren ze beter verder aan SimCity 2 en doen ze daar meteen een offline mode en big ass cities in!"

> **"Namens mezelf en iedereen hier wil ik jullie opnieuw bedanken voor alle steun."**


Maxis' chef Patrick Buechner (SimCity) is terecht nederig.



> **"De haat die online gespuid wordt door de fanboys richting PS4 en Xbox One moet stoppen."**


Major Nelson van Microsoft rookt de vredespijp.



twitter.com/GKJJ

Geen buzz meer rond next-gen consoles

Het is nu een kleine drie maanden geleden dat de PS4 en de (import) Xbox One zijn uitgebracht, en dat zou een heuglijk feit moeten zijn. Maar waar is die vreugde dan? Waar is de buzz, de hype? Ik hoor niks in het café. Mijn niet-gamende vrienden hebben me er nog niks over gevraagd, en dat was bij de vorige generaties en zelfs bij de Wii wel het geval.

Oorzaak: het gebrek aan games. Want waarvan moet je nu echt uit je dak gaan? Met Forza 5 en de nieuwe Killzone heb je het toch wel gehad.

Oké, ik accepteer dat de launch nooit het beste toont en het daarna vaak nog heel effe wachten is, maar waar is die follow up dan? Destiny, Titanfall, Watch_Dogs, een nieuwe Halo of Uncharted? Komt eraan, is ons verzekerd. Maar wanneer dan? Ik denk dat 't nog wel een dik half jaar kan duren voor je met die games aan de slag kan.

Ik weet dat next-gen games maken duur is en meer productietijd in beslag neemt, maar dit duurt me iets te lang. Het haalt die fijne buzz rond de next-gen helemaal weg. Ik ben benieuwd of we dat ook gaan merken aan de verkoopcijfers van de nieuwe consoles in de komende maanden. Het zou me niks verbazen als er voorlopig nog meer current-gen consoles worden verkocht dan next-gen bakken.

"De game-industrie bevindt zich momenteel in de Dark Ages."



Oud Silicon Knights-baas Denis Dyack is altijd al een optimist geweest

Kattige indiegames

Interactieve poezen zijn heet!

Het zijn mooie tijden voor gamers die - net als ik - meer van eigenwijze katers dan van slaafse honden houden. Vorig jaar konden kattenmensen natuurlijk al spinnend met Mario in katkostuum aan de slag, terwijl in 2014 de indie-scene een paar geinige kattenspellen zal ophoesten.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Catlateral Damage
In deze first-person katsimulator verdien je punten door bepaalde opdrachten te voltooien. Zo'n opdracht luidt bijvoorbeeld dat je op kasten, bureaus en boekenplanken moet springen om met je kattenpootje alle spullen op de grond te meppen. Een stoute poes zijn, we dromen er allemaal wel eens van.





Hot Tin Roof: The Cat That Wore A Fedora
Deze 3D-Metroidvania heeft lekkere jazzmuziek en een tamelijk unieke kubusstijl. Qua verhaal en sfeertje moet je het in de richting van film noir en detectives zoeken. Maar het belangrijkste: de detective die je bestuurt, wordt overal op de voet gevolgd door een kat die een gleufhoed draagt! Aaaah, schattig!

Mew-Genics
De makers van supermoeilijke platformer Super Meat Boy releasen later dit jaar iets heel anders: een kattenfokspel! In Mew-genics kun je katten kruizen en genetisch manipuleren om steeds weer andere katten met elk hun eigen stats te krijgen. Wat daar leuk aan is? Geen idee, maar het blog van Team Meat suggereert dat er wel eens heel gekke (en akelige) dingen met die katten kunnen gebeuren.



Eindelijk therapie voor JJ

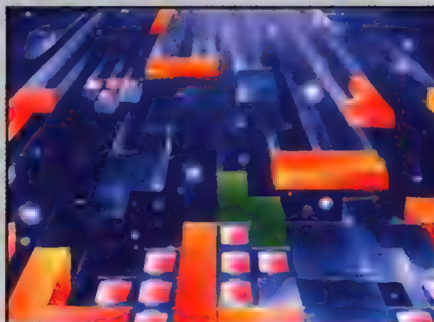
Ubisoft gaat next-gen Tetris maken

Ubisoft heeft de rechten verworven om een next-gen Tetris te maken voor de PS4 en Xbox One.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Hoe een next-gen Tetris er in hemelsnaam uit moet gaan zien, weet niemand (messcherpe blokjes, waanzinnige diepte-effecten, MP met 128 spelers tegelijk?) maar ik ben er blij mee. Al was het alleen maar voor de verwerking van mijn trauma van tien jaar geleden, toen ik tijdens de E3 bestolen werd van mijn Game Boy met maximale Tetris-score.

Als deze next-gen Tetris van Ubisoft inderdaad therapeutisch werkt, dan is dat in ieder geval een stuk goedkoper dan zestien sessies bij de shrink of een potje Prozac.



Power Spy

- Dat Dark Souls Cafe zal wel heel moeilijk zijn om binnen te komen.
- De makers van Castlevania: Lords of Shadow 2 hebben het helemaal gehad met de uitspraken van journalisten dat de game erg veel lijkt op God of War. 'Van die teksten gaan we hier helemaal over de pis.'
- De Powerspy vindt dat er wel slechtere games zijn om mee vergeleken te worden. Of zijn ze bij die developer gewoon heel eerlijk en weten ze nu al dat hun game lang niet zo goed wordt als de God of War-games?
- Wouter, die alles wat met naar de wc gaan te maken heeft interessant vindt, heeft na deze uitspraken overigens meteen aangegeven dat hij het gaat uitproberen: 'over de pis gaan'.
- Tot nu toe waren de schoonmakers van het PU-HQ er in ieder geval niet over te spreken.
- Het loopt goed met de verkoop van de PS4. Er gaan in de VS soms zelfs meer PS4's over de toonbank dan Xbox One's en dat is opmerkelijk want Amerikanen kopen normaal gesproken pas iets Japans als ze geen 'eigen' alternatief kunnen vinden.
- En het is nu niet alsof je die videorecorder van Microsoft in de schappen over het hoofd kunt zien.
- Als alles goed gaat, zal in september/oktober de eerste Steam Machine (Alienware) te koop zijn voor gamers.
- Het duurde een paar dagen voordat Jan aan Ed had duidelijk gemaakt dat het hier niet ging om een nieuw espresso-apparaat.
- Dat Dark Souls Café zal de moeilijkste uitsmijters ooit aan de deur hebben.
- EA neemt het zekere voor het onzekere met online shooter Titanfall en organiseert met developer Respawn een zware bètatest.
- Er schijnt in het verleden namelijk iets fout te zijn gegaan met de online mode van Battlefield 4...

Power Spy

● Aardig van EA om Battlefield 4-bezitters de kans te geven om aan deze bètatest mee te doen.

● Spelen ze ook een keer iets dat werkt.

● Er gaat op dit moment veel goed bij Sony. Maar er zijn ook minpunten. Zo zijn er van Gran Turismo 6 de helft minder exemplaren verkocht dan van GT5 in dezelfde periode.

● Dat betekent overigens dat nog steeds heel veel mensen min of meer dezelfde game als GT5 hebben gekocht maar dan met meer autootjes.

● Hé, je kan veel van Polyphony Studios zeggen, maar niet dat je vooraf niet weet wat voor game je krijgt.

● Dat Dark Souls Café; zal wel barpersoneel hebben dat werkt met meerkeuze-antwoorden.

● En één keer het verkeerde bestellen en je staat weer buiten en kunt opnieuw proberen binnen te komen.

● De streaming service van Sony, PlayStation Now, komt naar alle waarschijnlijkheid pas in 2015 naar Nederland.

● Dat is dus niet echt PlayStation 'Now'...

● Ubisoft gaat Tetris maken voor de next-gen consoles.

● Zouden ze die game dan, in tegenstelling tot Watch Dogs en The Division, technisch gezien wel op tijd kunnen afkrijgen?

● Een paar blokjes naar beneden laten donderen moet toch niet zo moeilijk zijn.

● Dat Dark Souls Café, daar zullen wel alleen groene, gele en blauwe potions te krijgen zijn.

● Het is momenteel een beetje de tijd van de HD remakes. Zo komt bijvoorbeeld Fable met een HD-remake en Assassin's Creed Liberation ook.

● Bij de PU zijn ze niet zo van de HD remakes. Is toch een beetje snel en gemakkelijk incashen. »

OPNIEUWS



COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/JurjenT

Nintendo, nieuwe games graag!

Ik mocht deze maand weer twee Nintendo-games bespreken: Donkey Kong Country: Tropical Freeze en Kirby: Triple Deluxe. Beide games heb ik met veel plezier gespeeld, zoals je in de betreffende review en preview kunt lezen, maar dat neemt niet weg dat het erg voorspelbare sequels zijn.
Eigenlijk verschillen deze nieuwste games maar heel weinig van de originele Donkey Kong Country (1994) en Kirby's Dream Land (1992). Net als eigenlijk alle grote Nintendo-games van de afgelopen tijd (Animal Crossing, Fire Emblem, Pikmin 3, Super Mario 3D World) weinig meer doen dan de oude, vertrouwde gameplay in een nieuw jasje steken.
Momenteel maken veel mensen zich zorgen over de zwaar tegenvallende verkoopcijfers van de Wii U. Maar de Wii U is slechts een apparaat. Ik ben nooit verliefd op Nintendo geworden vanwege de apparaten. Ik hou van het bedrijf om de games. De games die in de jaren negentig nog vaak zo vernieuwend en baanbrekend waren, en de potentie hadden de hele wereld mee te sleuren.
Ik vraag me af of het huidige Nintendo nog in staat is dat soort werkelijk NIEUWE games te maken.

Zelda schild van LEGO

Een of andere Finse dude heeft een Zelda schild gemaakt van LEGO. Wij zeggen: respect! Of, zoals de Finnen zelf zeggen: kudostiaminen.



"De manieren waarop mensen hun tijd gebruiken, hun levensstijlen, wie ze zijn... het is allemaal veranderd. Als we op één plaats blijven staan, raken we achterop."



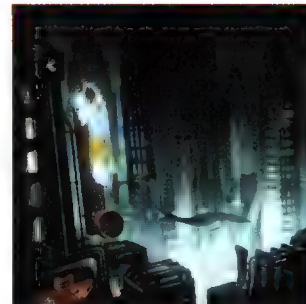
Nintendo-directeur Iwata geeft een eerste hint naar een toekomst waarin Mario óók voor mobieltjes verschijnt.

BioShock

De film die er nooit kwam

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Er waren ooit plannen voor een BioShock-film, maar die sneuvelden nog voor er überhaupt werd begonnen met de opnames. Wellicht beter, want games en verfilmingen, dat is op zijn zachtst gezegd zelden een gelukkig huwelijk.
Toch oogt de concept-art van Jim Martin om je vingertjes bij af te likken. Rapture blijft een magische plek.







Slimme Noor heeft 't door

The Walking Dead als lesmateriaal

Wij weten al lang dat games meer kunnen zijn dan een geinig tijdverdrijf, maar op een Noorse school zijn ze daar inmiddels ook achter.

door: Jan
twitter.com/janmeijroos

In een tijd dat er door een grote meerderheid van de bevolking nog steeds alleen maar gezeken wordt over het feit dat games slecht zouden zijn voor tere kinderzieltjes, gebruikt een Noorse leraar The Walking Dead-game als lesmateriaal op school. En nee, niet om te leren hoe je zombies afslacht.
De school gebruikt het spel van Telltale Games om de leerlingen morele keuzes te laten maken. Wanneer dood je iemand en wie laat je leven? Moet je iets wel of niet met geweld oplossen? etc. Een initiatief waar niet alleen die kinderen nog wat van kunnen leren...



Zos rodenen

The Division komt niet in 2014

Nog steeds horen we hoopvolle berichten over The Division. Nog steeds zijn velen ervan overtuigd dat deze potentiële topper van Ubisoft dit jaar echt komt. Jan denkt van niet, en heeft daar zes redenen voor.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

1. Omdat Ubisoft dit jaar genoeg titels heeft met South Park: Stick of Truth, Child of Light, een nieuwe Assassin's Creed, The Crew, Watch_ Dogs, een nieuwe Just Dance en nog een paar kleinere games... Ze hebben The Division niet echt nodig dit jaar.
2. Omdat de game nog lang niet af is.
3. Omdat het een nieuwe IP is en die ga je sowieso niet rushen.
4. Omdat Destiny in september uitkomt en qua opzet ongeveer hetzelfde doet. Die game van Bungie moet eerst maar eens het concept gaan testen voor Ubisoft.
5. Omdat mijn Glazen Bol het zegt.
6. Omdat een inside bron van de studio achter het spel het idee van een 2014 release 'lachwekkend' heeft genoemd.





Nieuwe Assassin's Creed weer in iconische stad

Veel is voor 2014 nog onzeker, maar sommige dingen veranderen nooit: een nieuw jaar, een nieuwe Assassin's Creed. Dat is fijn om je aan vast te houden.

Ook fijn is dat mijn Glazen Bol me duidelijk hoorbaar toefluisterde dat Assassin's Creed V zich weer afspeelt in een iconische stad. Na de Amerikaanse bossen en steden van AC III en de piraterij van Black Flag, keert de serie in AC V weer terug naar de Rome-formule uit AC: Brotherhood.

De Glazen Bol twijfelt momenteel tussen het Moskou uit de tijd van de Tsaren of Parijs tijdens de Franse Revolutie. Het door sommigen gesuggereerde oude Egypte lijkt mijn Bolleke minder waarschijnlijk.

Mmm, Faeces Dumpling Meatballs!

Gamekroegen in Tokio

Het schijnt dat je in Amsterdam en Parijs ook wel een paar leuke cafés hebt, maar als gamer moet je voor de beste eet-en-drink-plekjes gewoon in Tokio zijn. Check onderstaande thema-cafés maar eens.

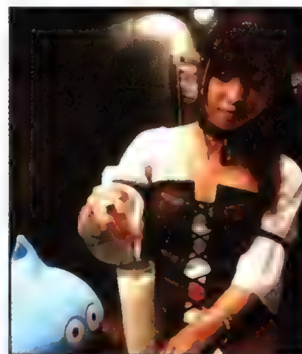


DARK SOULS CAFE
Locatie: Midden in Ninhi-Azabu, een fancy wijk van Tokio.
Aankleding: Los van een mock-up bonfire, wat pantserstukken en Dark Souls II-viltjes is het eigenlijk gewoon een eetcafé.
Op het menu: Giant Rat Hamburger Steaks, Faeces Dumpling Meatballs, Anor Londo's Black Fish & Chips.
Open: Tot april. Dus haast je!

LUIDA'S BAR
Locatie: Roppongi, Tokio
Aankleding: De kleine bar van dit Dragon Quest-café staat vol met vreemde flesjes en potions, er hangen zwaarden aan de muur, de serveersters zijn in taveerne-stijl gekleed en er klinkt constant Dragon Quest-muziek uit de

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

speakers. Je kunt bij je bestellingen puntenkaarten krijgen en zelfs in level stijgen. Je helemaal kapot zuipen om de King of Medal te worden, hoe cool is dat?



Op het menu: o.a. Slime Buns, Mini Medal Pizza's, Dragon Jerky, Elf Potion Cocktail, Sexy Beam Cocktail & Hyad Beam Cocktail.
Open: Luida's Café is al een paar jaar succesvol, en zal dus nog wel even blijven bestaan. Hou er wel rekening mee dat je moet reserveren voor een blok van negentig minuten, gewoon even binnenlopen is geen optie.



BIOHAZARD CAFE & GRILL S.T.A.R.S.
Locatie: Op de zevende verdieping van Shibuya Parco 1 in Tokio.
Aankleding: Helemaal goed. Veel props, guns en poppen van monsters die we kennen uit de Resident Evil-serie, met als grootste blikvanger een enorme Tyrant. De bedienende en dansende meisjes in pikante S.T.A.R.S.-pakjes voeren af en toe een act op, waarbij ze hun pistolen op de Tyrant richten.
Op het menu: o.a. Revelation's Eye, Heart of the Tyrant, Brains of a Licker, Mixed Herb Salad & Jill Valentine Cocktail.
Open: Bummer, deze tent is eind 2013 gesloten. De fijnproevende Resi-fan weet wat 'm te doen staat: even wachten tot dit café weer uit de dood herrijst.

Power Spy

- Zelfs Jan is deze mening toegedaan, terwijl de combinatie van 'snel' en 'incashen' hem toch als zeer positief in de oren klinkt.
- Opmerkelijk verhaal vanuit de burelen van Riot Games. Bepaalde pornofilters blijken te clashen met de laatste patch van League of Legends.
- Dan is de Powerspy benieuwd wat er dan in die patch zit...
- Over porno gesproken; PS4-bezitters blijken meer te masturberen dan de bezitters van andere consoles. Dat blijkt uit gegevens van een pornosite die kan zien vanaf welke apparaten hun porno bekeken wordt.
- De Powerspy kijkt sindsdien anders aan tegen vrienden met een PS4 en durft hun Move ook niet meer aan te raken.
- Antwerpen is sinds kort een nog toffere stad dan normaal. In een winkelstraat heeft iemand een 'arcade-kast' tegen zijn etalage gezet en het tv-scherm binnen, waardoor je dus op straat kunt gamen.
- Een briljant idee volgens de Powerspy, dat ze ook bij het Dark Souls Café zouden kunnen gebruiken.
- Moeten ze alleen geen Dark Souls op die machine zetten, want anders zit daar één persoon acht uur lang op hetzelfde level te kloten.
- Voor het eerst in twintig jaar arriveerde Ed in een kostuum op de PU-redactie.
- Waar velen collega's in het pand dachten dat hij een begrafenis had, bleek het gelukkig te gaan om opnames voor een nieuwe Bladeren met Ed intro.
- Overigens droeg Ed dat pak inderdaad voor het laatst bij een begrafenis. Vijftien jaar geleden bij de crematie van z'n opa.
- Tot slot nog één ding over Dark Souls 2. Onlangs lekte daar de achievements-lijst van uit.
- Kun je nu alvast gaan bekijken wat je straks allemaal niet gaat halen.



THIEF

Garrett mag een meesterdief zijn, de wereld die hij bespiedt, besluipt en besteelt, is de werkelijke ster van Thief, aldus zelfverklaard stealthgenre-deskundige Jan. The City geeft op onnavolgbare wijze, net als de game zelf, beetje bij beetje haar donkere geheimen aan je prijs.

GOLD AWARD

Sinds de aankondiging van de reboot van Thief volg ik de inspanningen van ontwikkelaar Eidos Montreal op de voet. Dat het hier dezelfde studio betreft die Deus Ex succesvol opnieuw op de kaart heeft gezet, is echter geen garantie voor succes.
Ik had als enorme Thief-fan aanvankelijk dan ook heel wat twijfels over dit vierde deel van de serie. Zou Eidos Montreal erin slagen de Thief-franchise te moderniseren zonder het erfgoed van de first-person sneaker te verwaarlozen? Weten ze die herkenbare sfeer, dat onderhuidse onheilspellende gevoel wanneer je van schaduw naar schaduw sluipt ook in deze reboot neer te zetten? Zouden ze begrijpen dat ze zich niet moeten laten leiden door de actiegeoriënteerde speler die tegenwoordig overal model voor staat?
Opgelucht, tevreden en vol overtuiging kan ik na het spelen van de reviewversie alle bovenstaande vragen met een volmondig 'ja!' beantwoorden.

Jan GRAAIT NAAR GOUD

Gezellig

Ik hou van prologen. Het geeft aan dat er iets belangrijks staat te gebeuren dat van invloed is op de rest van een boek, film of game. En jawel, beste mede-sluipers, een van Garretts klusjes in de proloogmissie van deze game gaat al direct gruwelijk mis. Zo erg zelfs dat Garrett pas een jaar na deze noodlottige gebeurtenis (waar ik verder niet over ga uitweiden omdat ik mijn verhaal spoilervrij wil houden) terugkeert naar de stad. Zonder enige herinnering aan wat er in en na die fatale nacht allemaal is gebeurd.

The City, een mix tussen middeleeuwse gotiek en Engelse industrialisatie, is in de tussentijd echter flink veranderd. Baron Northcrest regeert er met harde hand en verkondigt een nieuwe tijd vol machinerie, stoom en elektriciteit.

Zijn rechterhand, de sadistische General Thief-taker, slaat samen met The Watch al het verzet neer van iedereen die zich niet aan de regels houdt. Publieke ophangingen zijn aan de orde van de dag, er is een avondklok ingesteld en dan is er ook nog de mysterieuze ziekte The Gloom die elke dag weer meer slachtoffers eist. Ja, het is een gezellige boel in de stad.

Alles is voor Basso

Thief begint ingetogen maar wel meteen raak. Je eerste echte opdracht is het stelen van een peperdure ring. Probleempje: de eigenaar van het kostbare kleinood is overleden en op weg naar het crematorium. Aan jou de taak de lijkverbrandingsfabriek te infiltreren en onderweg zoveel mogelijk loot mee te pakken. Dat je hiervoor tussen de karren met lijken en aan vleeshaken opgehangen lichamen moet snuffelen, mag de pret niet drukken. De sfeer zit er meteen goed in.

Garrett krijgt zijn opdrachten van Basso, een oude vriend die, nadat hij zich over zijn kwaadheid heen heeft gezet over het feit dat Garrett een jaar lang niks van zich heeft laten horen, zichzelf als goudeerlijke ondernemer manifesteert en een eigen zaak heeft in de kelder van een morsige kroeg. »

KIJK UIT, HIJ KAN HEEL AGRESSIEF WORDEN ALS JE MET EEN ZWAARD DE AARSHAREN VAN Z'N REET SNIJDT.

GEEN ZORGEN, IK HEB VAKER MET DIT BIJLTJE GEHAKT... UUH... ZWAARDJE GESNEDEN.

DWAZEN! WETEN JULLIE NOU NOG NIET DAT DE BESMETTELIJKE ZIEKTE IN DEZE STAD HELEMAAL NIET DOOR TE LANGE AARSHAREN WORDT OVERGEDRAGEN!



Basso kent alles en iedereen en heeft altijd de laatste nieuwtjes over dure voorwerpen, onbetaalbare artefacten en interessante locaties die een bezoek je waard zijn. Hij is de belangrijkste man voor je intel en daarmee een bepalend personage in het verhaal. En natuurlijk betaalt Basso braaf zijn belasting, keurige burger als ie is.

Doden of niet?

Net als bij Deus Ex laat ook Thief je vrij in je manier van spelen. Die vrijheid en diversiteit gaan minder diep dan bij Deus Ex maar zijn tegelijkertijd groter dan ik tot voor kort gedacht had.

"Garrett is een baas, maar ik ben nog veel meer onder de indruk van The City zelf."

Heel basic heb je als speler de keuze of je de guards wel of niet met rust laat. Een échte meesterdief komt en gaat natuurlijk zonder ooit gezien te worden, maar dat geef ik je te doen. Wil je diverse guards wél uitschakelen, dan kun je dat non-lethal doen: je besluipt ze vanachter en slaat ze knock-out of je springt van een hoger gelegen platform op stijlvolle wijze bovenop ze. Daarna is het zaak de lichamen te verbergen voor de overige aanwezigen die logischerwijs alarm zullen slaan wanneer ze pardoes over een bewegingsloos lichaam struikelen.

Uiteraard kun je de aanwezige lastpakken ook dódelijk treffen met behulp van je pijl en boog. Een goed gemikt schot, bij voorkeur in de adamsappel of tussen de ogen, is meestal genoeg om de guard in kwestie naar zijn voorouders te sturen. Raak je je slachtoffer niet goed, dan breekt echter de hel los en krijg je de complete Watch op je nek. Er is dus wel degelijk een trade-off.

Ik maakte meestal gebruik van een paar niet-dodelijke klappen op de achterhoofden van mijn slachtoffers met hier daar een welgemikte pijl in het strottenhoofd. Je hebt die coole pijl en boog nou eenmaal niet voor niets, hé?

Overigens komt dit wapen ook prima van pas om een luchtbrug te realiseren (rope arrow), fakkels en vuurkorven te doven (water arrow), een afleidende explosie te veroorzaken (schiet een fire arrow in een olieplas) of om blaffende waakhonden hun muil te laten houden (choke arrow).



weetje · weetje

De game is een echte reboot maar huisvest tientallen verwijzingen naar de vorige games middels symbolen, opmerkingen, boeken en andere paaseieren. Trouwe fans van de serie staan heel wat leuke, subtiele verrassingen te wachten.

Speelstijlen

De game scant al je moves en acties in drie categorieën: Opportunist, Ghost en Predator. Die laatste is de meest actievolle, terwijl tijdens Ghost acties niemand je ooit opmerkt en je nog geen vogel in een kooitje laat opschrikken (er zitten opvallend veel vogels in deze game). De Opportunist tenslotte is een speler die zo goed mogelijk gebruik maakt van de omgeving.

Mijn speelstijl was meestal een mix van Opportunist en Ghost, met nadruk op de eerste. Als opportunistische speler blaas je alle kaarsen uit om donker te creëren, klim en klauter je zoveel als je kan (in plaats van door de straten en over de vloeren te sneaken) en verstop je je waar mogelijk in kasten. Een typisch gevalletje opportunisme is ook:



Thief is in Spanje verboden in verband met de nieuwe tabakswet. In de gelokaliseerde versie van het spel werd te vaak 'Si, Garrett' gezegd en dat beschouwde men als propaganda voor het roken.

WAT GA JIJ DOEN ALS JE DIENST EROP ZIT?

NOU, IK MOET MIJN VERZAMELING WEKFLESSEN MET NAVELPLUIS VAN ZWANGERE HOEREN MET ÉÉN BEEN, NODIG WEER EENS AFSTOFFEN

VALLENDE STEEKJES

Thief is niet overal even netjes verzorgd, al zijn het slechts kleine steekjes die de makers laten vallen.

Zo zijn bijvoorbeeld de laadtijden lichtelijk irritant. Ze duren weliswaar niet heel lang, maar er zijn er wel heel veel. Als je een nieuw stadsdistrict aandoet bijvoorbeeld, maar ook als je afgaat of de laatste Save Game wil opstarten. Bij mijn weten beloofde Sony ons nog niet zo heel lang geleden dat de laadtijden met de PS4 tot het verleden zouden behoren... Het saven van je game duurt overigens niet meer dan anderhalve seconde, dus dat is dan wel weer fijn.

Waar ik me zeer over verbaasde, zijn de tussenfilmpjes met verhalend karakter. Hiervoor gebruikt men de ingame engine maar gooit er vervolgens een raar soort filter overheen waardoor het er opeens minder mooi uitziet dan wanneer je gewoon de game aan het spelen bent. Vreemd. Ook beginnen en stoppen de tussenfilmpjes soms best abrupt en vallen er tussen Garrett en zijn gesprekspartners af en toe onbedoelde ongemakkelijke stiltes. Alsof je naar een gemiddelde Nederlandse film zit te kijken.

Verder wil de game heel af en toe wel eens haperen als je van district wisselt, maar die momenten waren gelukkig op een hand te tellen. Tenslotte is er het arbitraire klim- en klauterkarakter van Garrett. Je kunt behoorlijk goed gebruik maken van alternatieve routes via de daken, maar in vergelijking met een game als Assassin's Creed is Thief een stuk begrensder qua mogelijkheden. Ik snap dat je niet overal op en in kunt klimmen maar het kwam meerdere keren voor dat ik een coole route voor mezelf had uitgestippeld, maar dat die halverwege bruut afgebroken werd omdat Garrett niet over regenpijpen en schoorstenen mag klimmen van de game.

Maar nogmaals, het zijn slechts kleine minpuntjes in een voor de rest heerlijk spel dat al snel ieders hart zal stelen.



weetje • weetje

Ik weet het... het is best saai om al die documenten, kranten en brieven te lezen die je al spelend tegenkomt. Maar ze voorzien je soms van hints en geven een hilarisch inkijkje in de wereld van Thief.

weetje • weetje

Check, als je aan een nieuwe missie begint, altijd de Challenges van diezelfde missie, zodat je weet wat je moet doen voor nog wat extra munten.

Met name het terugzien van gemiste speciale loot deed mijn Thief-hart een paar keer huilen... waarna ik als een kerel op de Replay Mission knop drukte om te bekijken hoe ik die fout zou kunnen herstellen.

een enorme hoeveelheid opium in het ventilatiesysteem van een luxe bordeel stoppen, zodat alle aanwezigen - zowel klanten, hoertjes als bewakers - bedwelmd raken en je vrij spel hebt om ieder kastje, laatje, vestzakje en geldbuideltje aan een nader onderzoek te onderwerpen.

Een pure Ghost speler heeft dit natuurlijk niet nodig en je hoeft spelend op die manier ook geen gebruik te maken van dergelijke acties om de missie succesvol uit te spelen.

Na iedere missie keert Garrett terug naar zijn geheime hideout - de episch vormgegeven klokkentoren - waar hij zijn belangrijkste loot uitstalt om genietend naar te kijken en de rest inwisselt voor goudstukken. Het is tevens de plek waar Garrett zich voorbereidt op nieuwe missies.

Na iedere missie krijg je een mooi diagrammetje te zien waarin de drie door jou gebezigde speelstijlen middels een taartpunt worden afgebeeld. Daarnaast krijg je een overzicht van alle loot die je hebt gejat, en welke je *&^%$#@! hebt gemist.

Dieven herken je vaak aan hun jatten, of aan hun pikken.

Gestolen waar

Een meesterdief steelt niet eens primair vanwege de buit die het oplevert. Het is vooral de uitdaging van de klus en de manier waarop de klus geklaard wordt. Toch zijn de goudstukken die je met je jatwerk vergaart handig om je uitrusting mee up te graden en wapens mee te kopen. Zo kun je her en der in de stad diverse pijlen aanschaffen, en naarmate de game vordert, komen er steeds meer soorten pijlen beschikbaar. Maar ook specialistisch gereedschap is op verschillende spots te koop. Een wirecutter bijvoorbeeld om elektrisch aangedreven vallen te saboteren, of een schroevendraaier om luiken en riolroosters open te draaien en zo alternatieve routes te vinden.

Maar er is nog een reden waarom je loot goed van pas komt: de Queen of Beggars die residentie houdt in een oude ruïne bij de begraafplaats, helpt je je bovennatuurlijke gaven uit te bouwen.

Een van die dingen die de zwerverskoningin te koop aanbiedt, is Focus, verbeeld middel een blauw energiebalkje. Activeer Focus en belangrijke zaken zoals loot, bewakers, maar ook ladders en spots om op te klimmen, lichten blauw op terwijl de wereld om je heen donker is. Met behulp van Focus-punten kun je je tevens bekwamen in intuïtie, beter luisteren, sneller worden in het kraken van sloten en ga zo maar door.

Alle kostbaarheden die je steelt (bestek, kandelaren, bekers, schilderijen, parfumflesjes, medaillons, oorbellen, kettingen, geldbuidels, maskers, beeldjes etc.) maken steevast dat heerlijke rinkelgeluidje als je ze weggrist en leveren stuk voor stuk goudstukken op.

Verder zijn er kisten, laden en kluizen te kraken. Er is zelfs een kluis zo groot als een woonkamer met een cijferslot dat uit zes nummers bestaat. De inhoud ervan is echter niet datgene waar Garrett op hoopte, maar speelt wel een belangrijke rol in het verdere verloop van het verhaal...



weetje • weetje

Je kunt Thief qua difficulty volledig zelf customizen met behulp van drie modificaties.

Bij Classic saved het spel alleen na ieder hoofdstuk, heb je geen Focus, heb je geen viziertje/crosshair en mag je slechts stealth takedowns doen.

Bij Legendary mag je aan niemand een klap uitdelen, zijn resources als voedsel en blauwe bloemen duur en beweeg je een stuk trager.

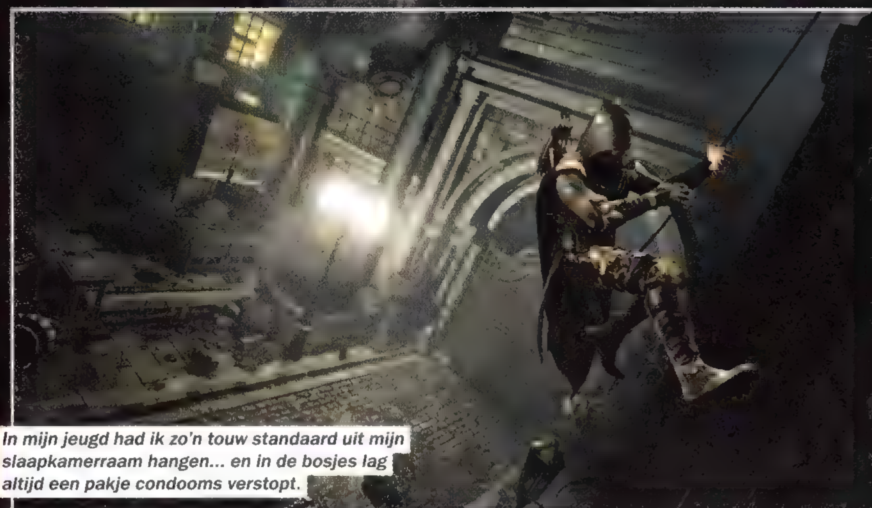
Bij Ultimate tenslotte mag je niemand doden of zelfs maar knock-out slaan, en kun je ervoor kiezen je uitrusting nooit en te nimmer up te graden. Word je zelf ook maar één keer geraakt, dan is het game over.

Stadsdelen

Garrett is een baas en de makers hebben hem fraai neergezet. Iets te veel riempjes aan zijn ninja-achtige outfit misschien, maar zijn moves en oneliners zijn goud waard.

"Thief maakt 2014 nu al tot een geslaagd gamejaar."

De stemacteur die Garrett tot leven wekt, is spot on, maar nog veel meer onder de indruk ben ik van The City zelf. De stad is opgedeeld in verschillende districten die al



In mijn jeugd had ik zo'n touw standaard uit mijn slaapkamerraam hangen... en in de bosjes lag altijd een pakje condooms verstopt.

Over hoogte gesproken. In Dubai willen ze zo'n hoog gebouw neerzetten, dat als je zelfmoord wil plegen door er vanaf te springen, je voor je neerkomt al omgekomen bent van de dorst.



spelend langzamerhand toegankelijk voor je worden. Zo wordt je speeltuin steeds groter en groter en opent zich geleidelijk een labyrint aan straatjes.

De stadsdelen verschillen duidelijk van elkaar qua uiterlijk en sfeer. Bij de rijkeren is de industrialisatie al een stuk verder doorgevoerd, hetgeen te zien is aan de grotere hoeveelheid stalen pijpen en mechanismen. De huizen aan de haven hebben dan weer meer het karakter van een vissersdorpje.

Als je de tijd neemt, zijn er tal van alternatieve routes te vinden, en met name op de daken van de stad is het genieten geblazen. De Highway of Thieves biedt prachtige vergezichten, afluisterplekjes en perfecte locaties om met je boog een van die irritante guards van een extra lichaamsopening te voorzien.

Sidejobs

Wil je de stad echt goed leren kennen, met al zijn corrupte adel en lompe, voortdurend in zichzelf mompelende guards, dan doe je er goed aan regelmatig sidejobs aan te nemen. Basso zelf heeft er al een slordige vijftien voor je, die je niet alleen de nodige extra gouden dukaten opleveren, maar ook meer inzicht geven in het reilen en zeilen van de stad.



weetje • weetje

In de Custom Made Difficulty modus kun je je het zo moeilijk maken als je maar wil omdat je alle modificaties individueel aan- en uit kunt vinken als je gaat spelen. Wie zeurt dat de game te makkelijk of te moeilijk is, heeft overduidelijk niet met deze modificaties gestoeid.

weetje • weetje

Noem me paranoia, maar ik moet me toch wel sterk vergissen als niet Daniel Day Lewis' personage Bill Cutting uit Gangs of New York model heeft gestaan voor de General Thief-taker in deze game. Briljant!

Daarnaast zijn er tal van andere lieden in de stad die een klusje voor je hebben, de een nog grappiger en verrassender dan de ander. Een van de meest hilarische sidejobs is het terug stelen van een zogenaamde Pratende Schedel in opdracht van een dubieuze circusbaas. Deze Schedel moet voor de man het broodnodige publiek lokken naar zijn circusshow, ware het niet dat dronken Lenny er met het pronkstuk vandoor is. De crux in deze missie is de straalbezopen Lenny veilig thuis te krijgen zonder dat hij in problemen raakt en zonder dat je zelf gespot wordt door de dronken dwaas.

Dit soort missies zorgt voor wat lucht in de verder zeer donkere hoofdverhaallijn waar de galgenhumor welig tiert en een mensenleven weinig voorstelt. Maar dat is nu juist wat Thief altijd al zo bijzonder maakte: de grimmige maar tegelijkertijd ook mysterieuze spelwereld waarin het meesterlijk verstoppertje spelen is, maar die tegelijkertijd hard en soms ook behoorlijk eng is.

De nieuwe Thief slaagt met vlag en wimpel in het neerzetten van die unieke sfeer, compleet met een dosis zieke gestoordheid zoals we die kennen van de Hitman-serie, met daarbij een mespuntje Splinter Cell: Blacklist en een flinke scheut Dishonored. Maar boven alles is deze reboot een echte Thief-game die wat mij betreft gamejaar 2014 nu al tot een dubbel en dwars geslaagd jaar maakt....

SCORE 90

De ziel van de oorspronkelijke Thief-games zweeft door deze reboot als de Gloom door The City. Dit is een sluip- en jatfestijn dat zowel trouwe fans als nieuwkomers in hun hart zullen sluiten.

JAN



Als je alle loot wil vinden, alle sidejobs wil doen en alle challenges wil halen, zul je heel wat uurtjes in het donker doorbrengen.

10-25 UREN



BASICS
STEALTH/ACTION ADVENTURE
EIDOS MONTREAL
SQUARE ENIX
1 SPELER
25 FEBRUARI 2014

KULUM



Twitter.com/ChantyKoolhoven

Op reis naar:
Hilversum, richting het ietwat vergane maar altijd gezellige Mediapark.



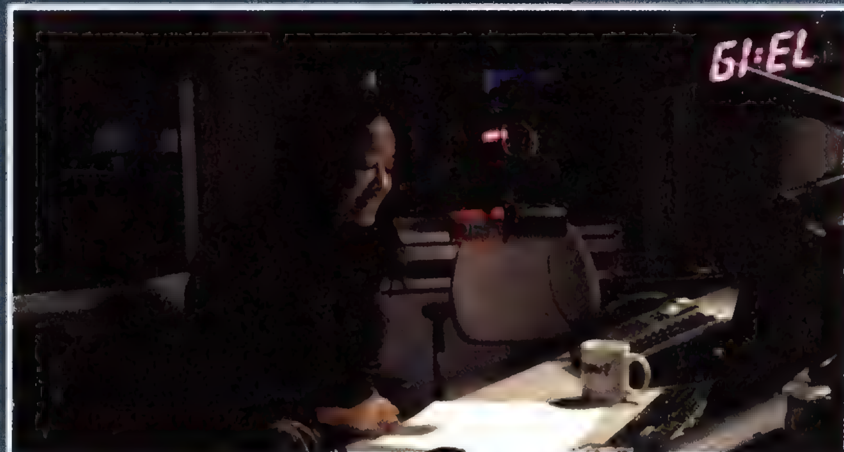
Speelt:
GTA V, Don't Starve, Plants vs Zombies 2, Final Fantasy IX (opnieuw)



CHANTY DE GAMEBABE

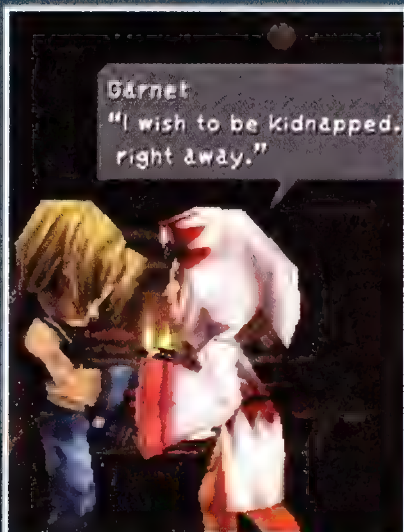
Laat ik deze Kulum eens beginnen met mezelf voor te stellen. Mijn naam is Chantal Koolhoven en ik ben als Chanty de Gamebabe te horen in de Ochtendshow van Giel Beelen op 3FM. Meestal ben ik zo rond 07.00 uur op de radio, dus ik kan me goed indenken dat je rond die tijd nog heerlijk in je bed ligt te maffen. Die bijnaam heb ik overigens niet zelf bedacht (mijn eigen naam trouwens ook niet), maar kreeg ik pas te horen op het moment dat ik voor het eerst in de uitzending zat, inclusief bijbehorende tune. Top, thanks Giel.
Ik was stagiaire, wist veel van games en bovendien een vrouw. Dat ik geen radio-ervaring had, vond Giel geen enkel probleem. Inmiddels ben ik alweer twee jaar gemiddeld één keer per week op 3FM te horen om de luisteraars bij te praten over de nieuwste releases. Zo nu en dan mag ik ook bij NOS op 3 over game-gerelateerde zaken praten.
Hoewel ik het eerst verschrikkelijk vond om m'n eigen stem te horen, ben ik nu wel blij dat ik op deze manier de kans krijg om het clichébeeld rondom gamers een beetje bij te sturen.





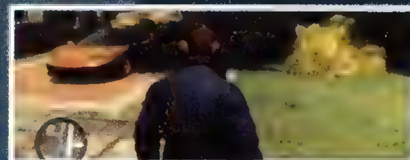
YES, IK GAME

Mensen vragen mij geregeld of ik zelf ook echt game. Blijkbaar zijn vrouwen die games spelen op hun telefoon, 3DS of iPad nu wel redelijk geaccepteerd, maar zijn meiden die tijd stoppen in het spelen van consolegames in de ogen van de massa toch nog steeds een bijzonder fenomeen.
Maar goed, ik speel daadwerkelijk games. Op m'n zesde ben ik met een Super Nintendo begonnen en daarna heb ik een Game Boy en alle PlayStations gehad. Qua games heb ik een brede smaak, met een voorkeur voor actiegames. Zo ben ik groot GTA-fan en heb ik alle duiven, stunt jumps en car deliveries in GTA IV gedaan terwijl ik de Mexicaanse griep had. Maar daarnaast speel ik ook strategische games (Age of Empires is geweldig) en RPG's (FFIX is het beste deel. There, I said it).



KOCHT ONLANGS

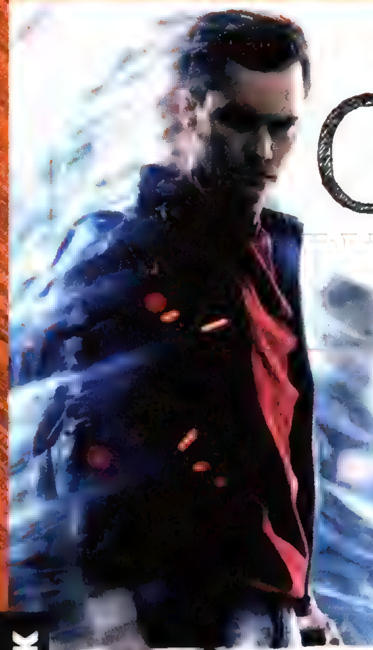
Wees gerust, ik zal je mijn nieuwe outfits besparen. Wel wil ik de koop van mijn nieuwe winterjas, het boek '1001 videogames you must play before you die' (beetje dwingende titel, maar ik hou nou eenmaal enorm van lijstjes) en een usb-accu voor het onderweg opladen van je devices met je delen.
Mijn favoriete aankoop is echter Netflix. Holy shit, wat een uitkomst is dat. Qua filmaanbod valt het nog een beetje tegen, maar voor het kijken van series is het echt geweldig. Ik weet het, ik loop een beetje achter (omdat ik liever game ;)) maar dankzij Netflix ben ik eindelijk aan Dexter begonnen!



MUZIEK, GAMES EN SOCIAL MEDIA

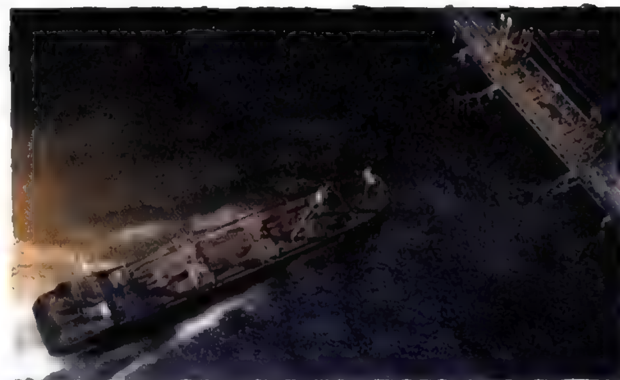
Na voor een tijdschrift en een website over games te hebben geschreven, kwam ik uiteindelijk terecht bij 3FM, waar ik nu verantwoordelijk ben voor de social media kanalen van de zender en de games voor onze programma's aanlever.
Het leuke aan dit werk is dat ik dagelijks met twee van mijn grootste hobby's bezig ben: muziek en games. Het lijkt me echt verschrikkelijk om werk te moeten doen dat me niet boeit, dus ik vind het erg fijn dat ik mijn liefde voor muziek, games en social media nu perfect kan combineren.





QUANTUM BREAK

Quantum Break is zonder twijfel de meest ambitieuze Xbox One game in de maak. Maar bij de flapperjas van Max Payne... wat voor spel wordt Quantum Break nou eigenlijk precies? Jan doet een poging met zijn eigen flapperjas iets van de mist weg te wapperen.







Ook al prijkt er een muurschildering van Max Payne 2: The Fall of Max Payne in mijn kantoor, dat betekent niet dat mijn liefde voor de ontwikkelaar achter het spel blind is. Op 't trackrecord van het Finse Remedy Entertainment valt namelijk best wat af te dingen. De ontwikkeling van Max Payne (1) duurde veel langer dan gepland en de game was bij release technisch alweer een tikkie achterhaald, al maakten de stijlvolle shoot-outs met behulp van Bullet Time in 2001 veel, zo niet alles goed.

Max Payne 2 diende zich dan weer relatief snel aan, maar de grote nieuwe IP daarna, de thriller Alan Wake, liet maar liefst zeven lange jaren op zich wachten. De game kende een briljante sfeer maar dus opnieuw een moeizame ontwikkeling waarbij het spel meerdere keren terug naar de tekentafel ging.

Voor de Xbox One komen de makers wéér met iets totaal nieuws: een game én een serie met echte acteurs, waarbij die eerste de tweede beïnvloedt. Een ambitieus project waarbij diverse valkuilen ontweken dienen te worden...

Manipulatie van tijd

Quantum Break speelt zich af in de nabije toekomst waarbij een tijdreis-experiment op een universiteit vreselijk misgaat. Jack Joyce en Beth Wilder zijn aanwezig bij deze ramp en het gevolg is even wonderbaarlijk als gevaarlijk: het duo kan vanaf dat moment de tijd manipuleren.

Daarnaast is er nog een derde hoofdrolspeler, Paul Serene. Deze Paul was ooit de beste vriend van Jack maar is nu de baas van Monarch; een schimmig bedrijf gespecialiseerd in heuse tijdreis-technologie.

Het mooie is; als speler speel je alle drie de personages. De twee goeierds maar ook de slechterik. Want mocht daar nog twijfel over bestaan; Paul is de boef van het gezelschap.

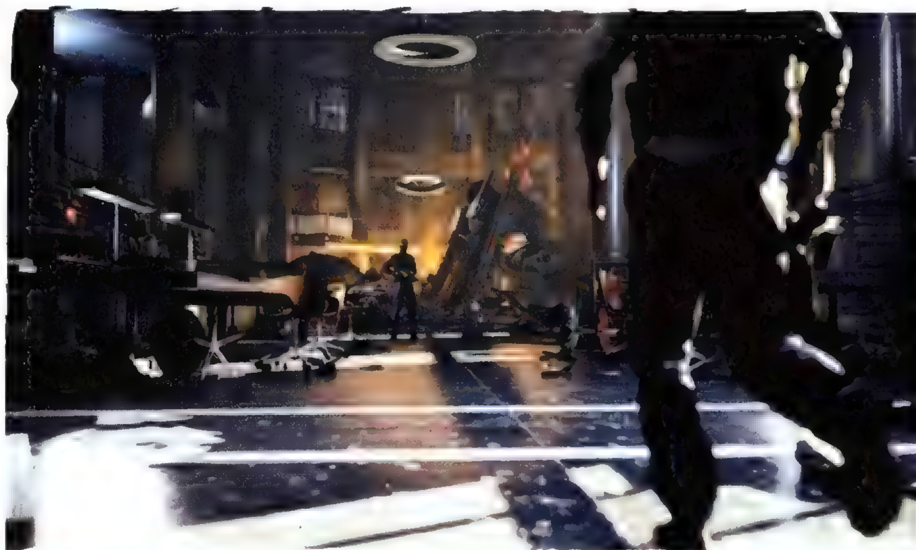
Alle drie de personages hebben verschillende tijd-manipulatieve krachten. Zo kan Jack de tijd in zijn omgeving voor een korte periode bevriezen en de mensen in diezelfde omgeving uit 'zero state' halen door ze aan te raken. Paul daarentegen kan glimpjes van de toekomst zien en die manipuleren, en zoals je kon verwachten van dit heerschap doet hij dat altijd om er zelf beter van te worden.

Keuzes met consequenties

Aangezien je als gamer zelf zowel met de good guy(s) als met de bad guy speelt, krijg je een even prikkelende als schizofrene spelervaring waarbij je verschillende perspectieven beleeft. Het roept direct Heavy Rain in de herinnering waarin je zelfs vier verschillende hoofdrolspelers onder je knoppen vond: de journaliste, de verwarde vader, de FBI agent en de privédetective. Net als in Heavy Rain beïnvloeden de keuzes die je in de game maakt de totale ervaring.

Quantum Break moet je volgens schrijver Sam Lake zien als een seizoen van een tv-serie die bestaat uit verschillende episodes. Iedere keer als je een game-episode hebt uitgespeeld, unlock je een tv-episode (met acteurs). Echter, afhankelijk van de keuzes die je hebt gemaakt in de game, krijg je een andere tv-episode te zien. Anders gezegd: in de televisieshow krijg je de consequenties te zien van de keuzes die je in het speelbare gedeelte (de game dus) hebt gemaakt.

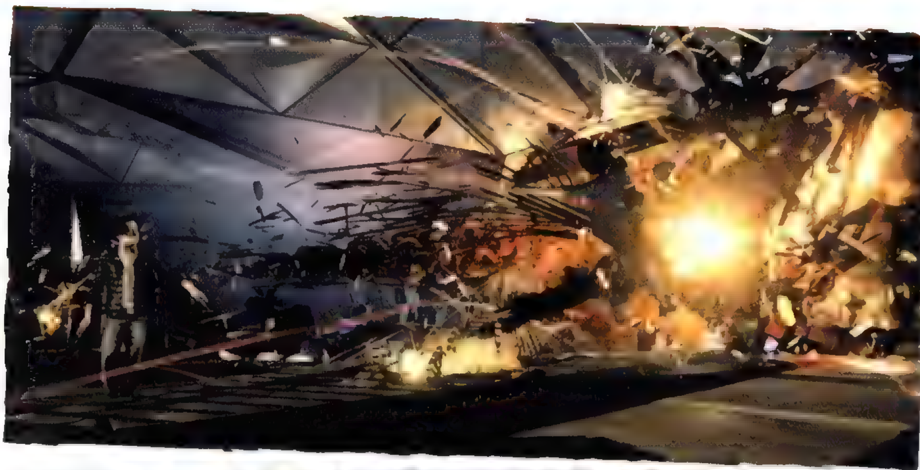
Tegelijkertijd benadrukt Lake dat het begin en de uitkomst van het hoofdverhaal vaststaan. De reis er naartoe kan echter flink verschillen door de manier waarop



weetje • weetje

Alan Wake verkocht uiteindelijk meer dan drie miljoen exemplaren. Mooie cijfers maar voor een game die zeven jaar in ontwikkeling was, een tikje teleurstellend.









je speelt. De vraag is natuurlijk: hoe dan? Gaat het hier steeds om drie varianten per keuze? En hoe dramatisch zijn die? De studio kan moeilijk voor iedere episode twintig verschillende opnames/variaties bedenken. Althans, dat lijkt me te kostbaar. En in hoeverre hebben eerder gemaakte keuzes invloed op gameplay die zich pas later aandient? Krijgen we als spelers straks totaal verschillende missies voorgeschoteld? Overleven personages in de ene speelsessie, terwijl ze bij een andere al vroegtijdig het loodje leggen? Vragen, vragen en nog eens vragen... waar we voorlopig nog geen antwoord op krijgen, ben ik bang.

> "Iedere keer als je een game episode hebt uitgespeeld, unlock je een tv-episode met acteurs"

Iets heel nieuws

Tv-episodes bekijken tussen de game-missies door... het zal sowieso even wennen zijn voor gamers. Aan de andere kant, dankzij Kojima zijn we wel wat gewend als het op (ellen)lange tussenfilmpjes aankomt.

Je kunt er echter ook voor kiezen om eerst de game door te spelen en dan pas het televisieserie-deel te gaan bekijken. De makers stellen echter dat de verschillende episodes van het kijkgedeelte hints geven over wat komen gaat, dus dat je beter wel gamen en kijken met elkaar kunt afwisselen. Gecompliceerd wellicht, maar geef toe... ook vreselijk intrigerend, nietwaar? Forza 5? Een heerlijke racegame. Halo 5? Ik heb er zin in. Titanfall? Kom maar door. Quantum Break zou echter wel eens voor een unieke ervaring kunnen gaan zorgen.

Shootouts

De teaser trailers, het artwork, de interviews van Remedy... ze geven slechts hints naar datgene wat Quantum Break uiteindelijk moet gaan worden: een hybride tussen game en televisieserie, een thriller over tijdreizen en tijdmanipulatie, maar ook een third-person actiongame.



weetje • weetje

In 2002 verkocht Remedy haar Max Payne IP aan Take Two Interactive voor tien miljoen dollar plus bijna een miljoen aandelen. Wetende dat Rockstar en al haar IP's onder Take Two vallen, en die aandelen de afgelopen tien jaar heel veel meer waard zijn geworden, heeft Remedy hier geen slechte deal mee gedaan. Kaching!

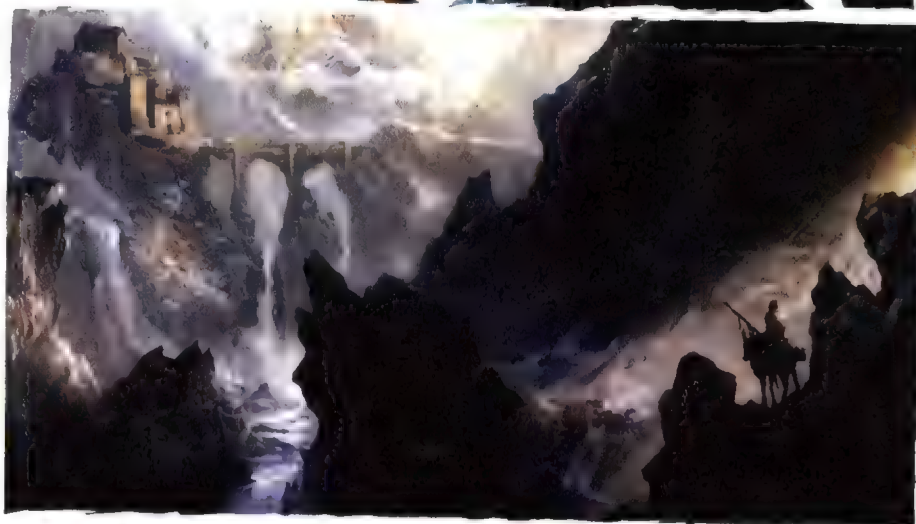
Want gelukkig kent het spel nog gewoon traditionele shootouts waarbij je achter cover wegduikt en je guns leegt op tegenstanders. En ach, feitelijk was Bullet Time ook al een time bending trucje, dus Quantum Break is ergens wel een logisch vervolg op Max Payne. Grafisch oogt het spel in ieder geval veelbelovend. De stortregen aan glassplinters, de verbeten grimas van Jack, de vernielingen die de sprongen, gaten en scheuren in de tijd teweeg brengen... het ziet er allemaal fenomenaal uit. Hopelijk wordt het eindproduct dat ook en laat Remedy ons voor de verandering niet weer tergend lang wachten op datgene wat komen gaat. Een game over tijdmanipulatie die keer op keer wordt uitgesteld, is namelijk wrange ironie die ik kan missen als kiespijn.



DRAGON AGE INQUISITION



'On your command, Inquisitor!' Dat klinkt Wouter in de oren als een track met de beats van Chemical Brothers, de riffs van Smashing Pumpkins en het zoete zanggeluid van, achem... Katy Perry. Het is namelijk het geluid van een gehoorzame groepsgenoot in Dragon Age: Inquisition, en dat is precies wat onze grootste RPG-fan wilde horen!



Inderdaad, Teleurgestelde Voormalig BioWare-fan; er zijn genoeg redenen om de derde Dragon Age met enige scepsis tegemoet te zien. Per slot van rekening was deel 2 een flinke teleurstelling. Het was niet eens half zo episch en omvangrijk als voorganger Origins, en leek meer een tussendeel dan een volwaardig vervolg. Het verhaal was misschien wel okay, met genoeg zware thema's en interessante characters om het in lijn te brengen met wat we tot nog toe in het Dragon Age universum hadden beleefd. Maar het speelveld was met een factor tien gekrompen, waarbij omgevingen ook nog eens meerdere malen werden gerecycled, de combat was versimpeld en je inventory het eveneens moest ontgelden. Het was pijnlijk, maar daar kwam ik pas een aantal weken na m'n review écht achter. Dus nogmaals excuses voor die 93, wat de grootste blunder uit mijn PU-carrière is. (Die keer dat ik een kaartje van een striptent aan een dev gaf in plaats van m'n visitekaartje, niet meegerekend. Oh ja, en toen ik in slaap viel op het putje van de douche en m'n hotelkamer overstroomde ook niet. En wacht, herinner ik me opeens die keer dat... Ach, laat ook maar!).

Free-ish roaming

Inderdaad, Teleurgestelde Voormalig BioWare-fan, misschien is (het einde van) Mass Effect 3 extra brandstof voor het vuur van de scepsis die in je RPG-lendenen brandt. Of het feit dat de beide chiefs van BioWare, Ray Muzyka en Greg Zeschuk, hun heil elders zijn gaan zoeken. Maar ik ben hier om dat verzengende brandje te blussen en weer een beetje 'Verheug' in je brein te spuiten. Inquisition lijkt namelijk in de verste verte niet op Dragon Age II; het wil, zich daar zelfs zo ver van distantiëren dat het geen wonder is dat le inmiddels al bijna drie keer langer in ontwikkeling is.

De wereld is bijvoorbeeld vele malen groter, in daadwerkelijk bewandelbare kilometers zelfs omvangrijker dan de kaart in Dragon Age: Origins, en het meest schokkende hiervan is: het is free roaming! Nou ja, deels dan, want je kunt de zich van Ferelden, via Orlais tot aan Nevarra uitstrekkende map niet ononderbroken doorkruisen, aangezien deze bestaat uit verschillende, losstaande gebieden, waarvan je sommige zal moeten unlocken. Elk gebied is echter huge, volgepropt met details, schilderachtige vergezichten, vijanden en keeps, en overal vind je andere soorten natuur en architectuur. Een vergelijking met het indrukwekkende Skyrim is niet ongepast, met het verschil dat de wereld meer lééft, hetgeen z'n weerslag vindt in hoe je je voortbeweegt (je kunt wegzakken in modder, tegengehouden worden door wolken gif) en hoe alles verandert (je beslissingen hebben invloed op hoe gebouwen en monumenten eruitzien). Dus vergeet dat ene kutdorpje uit 2, bij deze doet BioWare hard boete!

> "VERGEET DAT ENE KUTDORPJE UIT DEEL 2. BIJ DEZE DOET BIOWARE HARD BOETE!"





weetje • weetje

Er gaat weer gesnogged, geshagged en gebounced worden in Inquisition, maar deze actie zal minder 'houterig' zijn en wat 'volwassener' en 'smaakvoller' dan in de vorige delen. Maar goed, het blijft natuurlijk lastig om chemie te creëren met polygonen.



Bekijk het tactisch

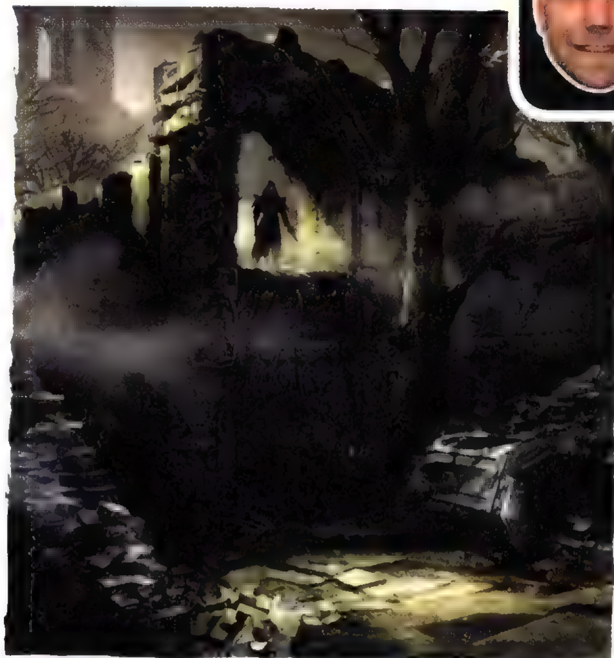
Dragon Age II was alleen tactisch als je de moeilijkheidsgraad flink oppompte, maar anders kon je het prima spelen als een lichtelijk saaie hack 'n slash game. Dat was vooral fijn voor casual console-spelers, terwijl Dragon Age: Origins eigenlijk een hardcore PC-titel bij uitstek is!

Maar, Teleurgestelde Voormalig BioWare-fan; het lijkt alsof ook dit weer rechtgetrokken wordt in Inquisition, beginnend met de heugelijke mededeling dat de Tactical View terug is! Jawel, je kunt gewoon je camera weer de lucht in gooien, om vanaf die overzichtelijke afstand het strijdveld gade te slaan en weloverwogen, tactische beslissingen te maken. Vallen zetten, je casters op afstand schade laten berokken of teamgenoten laten healen, warriors het hete middelpunt van de strijd laten opzoeken en iedereen op volgorde van irritantheid afslachten: dát is hoe je DA speelt!

Nieuw dit keer is dat je gebruik kunt maken van een paar Levolution-achtige grapjes (met dank aan Frostbite 3.0, no doubt), door bijvoorbeeld bruggen te laten instorten waarop een stel boogschutters je aan het irriteren zijn. Maar het meest innovatieve, het meest opzienbarende van de gameplay in Inquisition, is wel de toevoeging van een beetje RTS. Een snufje build basing, een vleugje management zoals het Brotherhood-systeem in Assassin's Creed. Misschien wel meer dan een vleugje, een scheut kan ik beter zeggen. Een fikse scheut zelfs. Hoh!

Verhaal in nevelen

Wandelend door de wereld in het Tijdperk van de Draken, kan je zogenaamde 'keeps' veroveren. Het is leuk om je eigen burchten in bezit te hebben omdat je ze kan customizen als een ware Huis Tuin en Keuken-Nico, maar het belangrijkste is dat je ze inzet in de strijd tegen... tja, wat eigenlijk? We weten dat er een scheur in de realiteit zit, waardoor demonen uit The Fade ontsnappen. We weten dat de strijd tussen de Templars en de Mages uit deel 2 nog hevig aan het woeden is,





maar welke kant kies jij als Inquisitor? Mag je dat wederom zelf bepalen of is de Inquisition een losstaande factie?

Dat zal nog wel effe vaag blijven, maar laat ik terugkomen op de keeps en de fikse scheut base building-achtige strategie van DA III (zoals ie in de volksmond nog genoemd wordt, ondanks dat BioWare dat niet wil om alle banden met deel 2 door te snijden).



weetje • weetje

Morrigan zal weer haar opwachting maken in dit deel van Dragon Age, maar niet als groepsgenoot. SPOILER: Belangrijker nog is dat haar zoon (en die van jou) een grote rol zal spelen in deze game. ZOMG!

Je kunt deze veroverde burchten dus inrichten, maar ze ook een speciale functie toebedelen. Je kunt er een spionnentent van maken, er handel mee drijven of het gewoon vol stoppen met soldaten. Hiermee genereer je vervolgens 'Agents', waarmee je weer bepaalde gebouwen kunt bezetten, elk met een eigen functie. Neem bijvoorbeeld een poort in beslag en je opent nieuwe gebieden, maar je kunt er ook voor kiezen om een monument op te lappen zodat je 'renown' en 'notoriety' toeneemt.

Goed, het specifieke nut van veel van deze gebouwen en features blijft nog vaag, waarschijnlijk omdat het in direct verband staat met het in nevelen gehulde verhaal, maar feit blijft dat de tactiek in Inquisition zich niet beperkt tot alleen de battles. Ik voel veel gepiel in menuutjes aankomen en daar heb ik zin in.

Draken, bitches!

Mijn laatste troef om je te overtuigen, Teleurgestelde Voormalig BioWare-fan, nee, BioWare's eigen laatste troef, zijn die schattige beestjes uit de titel. Want die zijn weer van de partij, maak je daar maar geen zorgen over. Het lijkt zelfs of deze hagedissen die een weekje in het radioactief afval hebben rondgedobberd net zo vrijelijk rondspoken door Ferelden, Orlais en Nevarra als door Skyrim. Brullend, vuurspuwend, rotsen omstotend en ongeveer tachtig keer soepeler bewegend dan alle draken die we tot nog toe in games gezien hebben. Je moet het zien om het te geloven en dan voel je het pas echt. Dan voel je in je RPG-minnende botten dat het tijdperk van de draken op het punt staat weer aan te breken...





MERCHANDISE @ GAME MANIA



€ 9,98
GYMBAG ZELDA GOLDEN LOGO



€ 19,98
PLUCHE MARIO TANOOKI (21 CM)



€ 16,98
PLUCHE LEGEND OF ZELDA LINK (16 CM)



€ 39,98
TURTLE BEACH EAR FORCE PLA



~~64,98~~ € 59,98
TURTLE BEACH EAR FORCE X12



€ 11,98
TOMB RAIDER MOK



€ 7,98
CALL OF DUTY GHOSTS DOGTAG



€ 19,98
CAP CALL OF DUTY GHOSTS SNAPBACK



€ 11,98
ANGRY BIRDS MASH'EMS (3 STUKS - STRESSBAL)



€ 16,98
CALL OF DUTY GHOSTS WALLET

Ontdek meer op
gamemania.eu/merchandise

GAME MANIA®
De speciaalzaak in games

HOTLINE MIAMI 2
WRONG NUMBER

'Hotline Miami is een old skool GTA, maar zonder de bullshit', schreef Samuel in zijn review van het eerste deel, dat hij meteen ook maar een Gold Award gaf. Is hij net zo positief over het minstens zo gruwelijke vervolg?

Het eerste level begint. Het ziet er precies uit als Hotline Miami 1, met als enige verschil dat ik nu geen stoere gozer in een varsity jacket bestuur, maar een vadsige gast met een Manhunt-achtig varkensmasker.
Ik manoeuvreer hem door de levels en ontdoe me op even effectieve als bloederige wijze van de gangsters in het pand. In de laatste kamer vind ik een blonde griet; waarschijnlijk moet ik haar redden en meenemen, net als in de eerste Hotline Miami het geval was. Ik ga tegen haar aan staan en druk op de actieknop. Ze gaat neer.
Overal ligt bloed; dood is ze echter nog niet en langzaam probeert ze door een plas van haar eigen lichaamsvocht weg te kruipen.
Plotseling begint mijn avatar uit zichzelf te bewegen. De dikke hoofdpersoon doet z'n broek naar beneden en gaat, jawel, bovenop de halfnaakte, stervende vrouw liggen. Wat de fu...


Veel massamoordenaars hebben een psychische aandoening. Meer dan de helft is schietzofreen.

Ravage

"En CUT!" De dikke man en de vrouw staan op. De regisseur aan de andere kant van de kamer - nee, set - maakt een einde aan het bizarre schouwspel. Opluchting. Ik dacht bijna een gewelddadige verkrachting te gaan zien in al z'n minimalistische, pixelige glorie (waardoor ik het in mijn hoofd juist extreem realistisch voor me zag), maar wat ik bleek te spelen, was een scène van de film Midnight Animal. Deze film probeert een nog luguberdere versie weer te geven van de gebeurtenissen uit de eerste Hotline Miami.
"Goed gedaan, jongens. Morgen schieten we de scène waarin je haar lichaam naar de auto sleept. Oh, en Varken Dude, wees dan niet bang wat ruwer met haar om te gaan. Onthoud: je bent een psychopaat, je moet hiervan genieten. En blondie: werk aan je kwetsbaarheid en hulpeloosheid." Einde level.
Wow, dat zette mij aan het denken. De slachting die ik aanrichtte, zag ik als puur videogame-vermaak waar ik met alle liefde in opging, maar op het laatst ging het 'opeens' te ver. Wat zegt dat over mij? Waarom vond ik de bloederige ravage wèl acceptabel? Deze tweede Hotline Miami confronteert mij, nog wat minder subtiel dan z'n voorganger, met m'n beschamende menselijkheid.


weetje • weetje
De ene helft van het verhaal vertelt hoe de film Midnight Animal gemaakt wordt, de andere helft laat zien hoe vijf burgers willekeurig criminelen vermoorden in de hoop dezelfde status te bereiken als de hoofdpersoon van het eerste deel.

Integer

Technisch is Wrong Number identiek aan het origineel, met slechts wat kleine veranderingen (iets gedetailleerdere graphics, nieuwe wapens en een nog iets hogere moeilijkheidsgraad), maar dat is allemaal prima, aangezien Hotline Miami wellicht de indrukwekkendste en verslavendste indie-game van de afgelopen jaren is.
De grootste veranderingen in Wrong Number zijn dus verhaaltechnisch; de context van je koelbloedige daden zal anders zijn. Dit vervolg gaat je nog één keer op intense wijze laten genieten van extreem slim uitgedacht ultra geweld in de psychedelische, neonkleurige onderwereld van Miami in de jaren tachtig, en ik verwelkom het met open armen.
Al helemaal omdat ik me geen zorgen maak dat de kracht van de franchise verwatert of dat Hotline Miami hiermee de eerste stap zet om een platvloerse parodie van zichzelf te worden. Want net als een goede, zwartgallige Britse komedieserie gaat deze franchise stoppen op z'n hoogtepunt; Wrong Number zal het eerste maar ook allerlaatste vervolg zijn. Daarmee laten de makers een extreem zeldzame integriteit zien. Super. ★


Veel massamoordenaars douchen zich nooit... ze nemen liever een bloedbad.

"De hoofdpersoon doet z'n broek naar beneden en gaat bovenop de halfnaakte, stervende vrouw liggen."



Je moet die gun van die gast met dat varkensmaster vinden. Met deze graphics: pickup the pixel of the pig.


weetje • weetje
Het Zweedse Dennaton Games bestaat slechts uit twee man: programmeur Jonatan Söderström en de rocksteractige gamedesigner Dennis Wedin.

PREVIEW
PC | MAC | PS4 | PS VITA


VERWACHTING SAMUEL:
Wrong Number lijkt in alles op de eerste game, alleen moeilijker, harder, gevarieerder en contextueel interessanter. Minder toegankelijk ook, want Hotline Miami 2 wil geen nieuwe zieltjes winnen, maar twee middelvingers opsteken waar zijn voorganger er 'slechts' één opstak.

+ Dezelfde snelle en verslavende gameplay, maar intenser.
+ Een postmodern verhaal dat slim inhaakt op deel één.
+ Een memorabele electro-soundtrack.
- Zal gameplay-technisch niets nieuws doen.

TOP-DOWN FUCK-EM-UP (TOP-DOWN ACTIEGAME)
DENNATON GAMES / DEVOLVER DIGITAL
2014

EVOLVE

De makers van het originele Left 4 Dead willen het genre van de co-op shooters opnieuw opschudden. Evolve is de naam van Turtle Rock's gloednieuwe IP, en Jan speelde in Londen zowel de Jager als het opgejaagde Monster...



Als je te lang zo kijkt, krijg je last van aambeien; en ik kan het weten als chagrijnige eindredacteur.

Eten moet ik, eten! Als ik namelijk genoeg eet en mijn cirkeltje raakt vol, kan ik evolueren naar mijn tweede stadium. Dan word ik groter, sterker, beter, gevaarlijker. Een héél stuk gevaarlijker mag ik wel zeggen. Als ik daarna nóg een keer kans zie me vol te vreten (via kleinere en minder hooggeplaatsten in de voedselketen die ik eerst knock-out moet rammen), en ik weet ook de tweede, veel grotere cirkel helemaal blauw te maken, dan groei ik uit tot stadium drie. Dan ben ik een bijna tien meter groot Monster dat als een ware King Kong rotswanden beklimt, metershoge sprongen maakt, enorme stenen rondsmijt alsof het tennisballen zijn en kraters in de grond beukt waarbij omstanders door de lucht vliegen als plastic speelgoedsoldaatjes.

weetje • weetje

Evolve zou oorspronkelijk onder de vlag van THQ verschijnen. Door het faillissement van die uitgever, kon Take Two Interactive op de IP bieden.

Payback

'Ik' is in dit geval Goliath, een van de vele Monsters die je in Evolve kunt spelen. Goliath is dus een King Kong-achtig Monster dat de rol van vijfde speler vervult. De andere vier menselijke spelers zitten tegenover me en zij zijn de Hunters. Hun doel is simpel: mij opjagen, op de hielen zitten, vangen, vertragen, en bestoken met verdovende pijltjes, granaten, kogels, lasers, harpoenen enzovoort.

Zolang ze me beschieten, kan ik niet eten. Zolang ik slomer loop onder invloed van een verdovend pijltje, kan ik niet eten. Zolang ik tijdelijk gevangen zit in een trap-dome kan ik niet eten. Zolang er een enterhaak in mijn rug vastzit... enfin, je snapt het. En ik móet eten om te evolueren naar de volgende stage.

Eenmaal geëvolueerd naar de uiteindelijke laatste fase, stage 3, zijn de rollen omgedraaid. Dan is het payback time. Dan ben ik zo groot, zo sterk en zo lenig, dat ik gigantische schade



Een bekend Spanbroeker gezegde luidt: als je wil dat een dwerg eruitziet als een baby moet je 'm geen sigaar in z'n porem douwen.

ALTIJD VIJF MENSEN?

Moet je altijd met vijf menselijke spelers aan de slag met Evolve? Nee, helemaal niet. Je kunt ook met vier Hunters tegen een door de computer bestuurd Monster spelen. Of je speelt met twee menselijke Jagers, een menselijk Monster en twee bots die de overige Jagersrollen op zich nemen. Alles is mogelijk, al biedt het onvoorspelbare karakter van menselijk handelen natuurlijk een meerwaarde. Juist bij het vechten tegen een tien meter hoog gedrocht.

Bots bieden overigens wel goede mogelijkheden om te oefenen. Met name als je je wil bekwamen in het Monster-zijn is het verstandig eerst een tijdje tegen vier bot gestuurde Jagers te spelen voor je online losgaat.



de Trapper dan ook nog met zijn harpoen raak schiet, de Medic een slaappijltje in de bast van het beest mikt en de Support nog een goed geplaatste Orbital Barrage air strike inroept, duurt het niet lang meer voordat er Goliath meat op het menu staat...



weetje • weetje

Nog voordat Left 4 Dead gemaakt werd, hadden de mannen van Turtle Rock al het idee voor Evolve. De techniek belemmerde hen toen nog om de game te maken die ze voor ogen hadden. In de tussentijd hebben de Survivors en de hordes van Infected de makers geen windeieren gelegd. L4D en L4D2 hebben bij elkaar meer dan elf miljoen stuks verkocht!

kan aanrichten bij mijn menselijke kwelgeesten. Maar als die vier goed samenwerken, is zelfs een Stage 3 Monster niet onverslaanbaar.

Jager

Nadat ik als Monster heb gespeeld, worden de rollen omgedraaid en word ik een van de vier Jagers. Een totaal andere dynamiek waarbij teamwork een must is.

Een van de spelers die net nog aan het schieten en het rennen was, wordt nu Goliath. Nu is het aan hem om ons voor te blijven en snel zo veel mogelijk wildlife te verorberen om sterker te worden. Aan mij en mijn drie mede-Hunters de taak om dat ten koste van alles te voorkomen. De kop van Goliath moet als trofee boven onze open haard komen te hangen, al is het 't laatste wat we doen.

Die vier menselijke Hunters zijn onderverdeeld in de klassen Assault (Markov), Support (Hank), Trapper (Griffin) en Medic (Val).

Ik begin met de meest traditionele klasse: The Assault. Dit is degene die de meeste schade kan aanrichten bij het Monster. The Assault plaatst elektrisch geladen mijnen, bestookt Goliath met zijn Assault Rifle (lange afstand) en Lightning Gun (dichtbij) en kan een Personal Shield inzetten om tijdelijk onkwetsbaar te worden. Het is een fijne klasse om mee te beginnen.

Met name de directe samenwerking met de Trapper is erg belangrijk: die kan namelijk een Dome Capsule activeren die voorkomt dat het Monster weg kan rennen. Het gebied waar Goliath zich vervolgens in kan begeven, wordt dan opeens erg klein, terwijl de maps zelf juist gi-gan-tisch groot zijn. Wij speelden in een jungleleve l van om en nabij een halve vierkante kilometer groot. Een enorme generator en bijbehorende scifi-achtige fabriek stonden midden in een dicht begroeide, dampende jungle vol moerassen, rotsen, kliffen en grotten.

Wanneer we Goliath tijdelijk gevangen hebben in een Dome kan hij dus weinig kanten op en is het aan mij als Assault om los te gaan met mijn Lightning Gun. Als



weetje • weetje

Het oorspronkelijke prototype van Evolve is met tien man gemaakt. Inmiddels werken er bijna tachtig mensen bij Turtle Rock Studios.

COMBINEREN

Zonder goed teamwork zal het Monster altijd winnen in Evolve. De verschillende skills van de klassen lenen zich dan ook uitermate goed voor samenwerking. De Medic heeft een healing gun waarmee hij z'n teammaten op afstand van levensenergie kan voorzien, terwijl de Shield Gun van de Support medespelers tijdelijk onkwetsbaar maakt. Een Assault die zijn Lightning Gun leegschiet op Goliath, terwijl de Medic hem van een afstand blijft helen en de Trapper het Monster op z'n plek houdt met een harpoen, bleek voor ons team al snel een succesvolle tactiek. Andersom gingen de spelers als Monster veelal als eerste achter de Trapper en/of de Medic aan omdat deze twee klassen de meest vertragende wapens en gadgets bezitten, en op die manier het eten/evolueren van Goliath voortdurend verstoren.

Samenwerking

Essentieel is dus dat alle vier de Hunters goed samenwerken, en dat begint al bij de voorbereiding en het speurwerk. Als je als Monster/Goliath rent, verschijnen er overal blauwe afdrukken die je kunt tracken. De Hunters hebben alle vier een jetpack dus zo verplaats je je lekker snel. Het Monster is echter altijd sneller en leniger. Hij kan bovendien overal op klimmen terwijl jij met je jetpack »

> **"Dit wordt straks een feestje om met je vrienden te gaan spelen."**



Die heeft een kop alsof z'n smoel in brand heeft gestaan en ze geprobeerd hebben het uit te maken met een hamer.





maar beperkte hoogte kunt bereiken. Daarnaast kun je als Monster ook sluipen, dan laat je geen voetafdrukken achter en weten de Hunters dus niet waar je uithangt. Dat is het moment voor het Monster om te eten wat er te eten valt en door te evolueren naar een volgende stage.

weetje • weetje

Er is bij Evolve bewust gekozen om alleen voor PC en next-gen te ontwikkelen. De game, zoals die nu is, is technisch simpelweg niet mogelijk op de last-gen consoles, aldus de makers.



Het Monster wist met zijn perfecte imitatie van een jong poesje de Jager compleet op 't verkeerde been te zetten.

De Jagers zijn echter ook niet gek. De Trapper kan geluidspalen in de grond prikken. Kom je daar als Monster langs, dan pikken de Hunters dat signaal op. Ren je als Monster langs vogels, dan vliegen die verschrikt op en ook dat geeft je locatie in de map weg.

Wilde dieren

De wereld van Evolve is buitenaards en de mensen (kolonisten) komen pas net kijken. Er lopen dus allemaal onbekende wilde dieren rond die de Hunters kunnen aanvallen. Kleine beesten maai je zo neer maar er zijn ook big ass motherfuckers die het je flink lastig kunnen maken.

Daarnaast zijn er in de maps vleesetende planten en krokodilachtige beesten die lijken op drijfhout maar de Jagers opeens opvreten of tijdelijk vastzetten tussen hun kaken. De enige redding moet dan komen van een medeJager die jou komt bevrijden.

Zo heeft dus nooit één partij de overhand, niet de Jagers maar ook het Monster niet, al verandert de dynamiek wel ten faveure van het Monster als die een stage verder groeit.



Hoe noem je het als 't in Nederland twee dagen achter elkaar regent?

Weekend.

MONSTER SKILLS

Goliath heeft verschillende vaardigheden. Hoe verder je evolueert, hoe meer skills je vrijspeelt. Klimmen en beuken is al leuk, maar later braak je vuur uit, smijt je rotsblokken richting je vijanden en veroorzaak je met je enorme sprongen op de grond mini-aardbevingen.

Wat de andere, nog niet onthulde Monsters voor skills krijgen, daar kunnen we slechts naar gissen. Al staan een Verschrikkelijke Sneeuwman, een Draak, een enorme Vleermuis en een Reuzenspin al direct op mijn verlanglijstje.

Opnieuw impact?

Verdikkeme nog aan toe... wat was Evolve leuk om te spelen. Zowel samenwerkend als Hunters of alleen als Goliath heb ik me kostelijk vermaakt. Dit wordt straks een feestje om met je vrienden te gaan spelen. En dit is pas het topje van de ijsberg. De makers hebben nog veel meer Monsters in de planning die een heel andere speelstijl met zich meebrengen (stealthy, Predator-achtig, vliegend wellicht?) en ook binnen de vier klassen komen talloze variaties.

Bovendien leent Evolve zich als game uitermate voor postlaunch DLC met steeds weer nieuwe modi, Monsters, Hunters en maps. En ook de mod community zou met een game als Evolve aan de gang moeten gaan. Het is nog te vroeg om van een nieuw succes te spreken voor de makers van Left 4 Dead, maar de impact die ze zes jaar geleden met die game maakten, zou Evolve dit najaar wel eens kunnen gaan evenaren! ★



Echt zo'n grietje van wie je het kruis graag van iets dichterbij zou willen bekijken...





VERWACHTING *JAN:*

Evolve is typisch een community game die nog jaren na release door kan blijven groeien. Veel belangrijker: de hands-on was belachelijk leuk, voelde nieuw en fris tegelijk, en doet eindelijk weer eens iets anders in het vastgeroeste shootergenre!

- Vier tegen een is fun!
- Gigantische maps.
- Unieke wapens en gadgets.
- Nieuwe dynamiek in het co-op shooter-genre.

FIRST PERSON CO-OP SHOOTER
TURTLE ROCK STUDIOS / 2K GAMES
HERFST 2014

PROJECT SPARK



Tjeerds eerste enthousiaste berichten over Project Spark werden destijds nogal lauw ontvangen. 'Da's toch dat kiddie free-to-play spelletje?' werd er ongeïnteresseerd gemompeld. Inmiddels heeft die lange baardaap flink wat uurtjes in de bèta gestoken en probeert ie het vuurtje nog eens bij iedereen aan te wakkeren.



Irritante beesten, die brandslangen.

Het klonk me direct geweldig in de oren toen Project Spark werd aangekondigd: een game die slechts wordt begrensd door je eigen fantasie. Ik had meteen een hele hoop ideeën voor games die ik zou willen maken. Tijdens mijn eerste kennismaking op de E3 kwam ik er echter achter dat het allemaal niet zo simpel was als ik dacht. De dame van Microsoft die mij zou ondersteunen, was slechts geïnstrueerd om mij de keuze te geven uit drie scenario's; en slechts voor de vorm werd er ook aan mij iets van input gevraagd. 'Wil je een orc of een mens als held? Je kunt ook een vis zijn, hahaha, gek zijn we hier bij Microsoft, hè?'

No idea

Op de een of andere manier had de dame van MS geen rekening gehouden met iemand die daadwerkelijk een idee had. En zo ingewikkeld was mijn idee niet eens. Ik wilde, heel simpel, een berg met sneeuw maken en daar vanaf iemand om vlaggetjes heen laten glijden/skiën. De medewerkster in kwestie werd niet echt enthousiast van de mogelijkheid om wild d'r haren los te gooien en al joelend mij de échte mogelijkheden van Spark te laten zien in plaats van de vaste routine met saaie heuvels, een grot met een orc en een mens.
'Uhm, ja, oké. Glijden. Ik weet niet of dat kan... Mijn collega misschien, maar die is aan het lunchen.' Om er daarna lachend aan toe te voegen: 'Wil je een orc zijn of een mens?'

De keuze is reuze

En dus bleef het idee van Spark voor mij interessanter dan de ervaring die ik op de E3 had. Ook wel logisch eigenlijk, want Project Spark biedt de ruimte voor een unieke persoonlijke ervaring en zo'n game komt natuurlijk niet goed tot z'n recht in een vluchtige demo.
Ik kon dus ook niet wachten om zelf met de bèta van Spark aan de slag te gaan en te checken in hoeverre het potentieel in de praktijk waargemaakt kan worden.
Als je Project Spark opstart, krijg je de keuze om games van anderen te spelen, je eigen wereld uit het niets op te bouwen of te kiezen voor Crossroads, een kruising tussen die twee.
In Crossroads maak je spelenderwijs keuzes die van invloed zijn op de game die je uiteindelijk creëert. Speel je een RPG of een shooter, 's ochtends, 's nachts of 's middags, ben je een molenaarsdochter of een boerenjongen, hoe ziet het dorp eruit waar je begint, hoe ziet de eindbaas eruit, welke sidequests speel je, enzovoorts, enzovoorts.
Gaandeweg het spelen van Crossroads kom je achter de mogelijkheden die Project Spark biedt, maar de meeste tijd zul je toch steken in het creëren van je eigen spel, of het spelen van andermans games.

SPELEN MET KINECT

Als je Project Spark op de Xbox One speelt, krijg je via Kinect extra mogelijkheden. Zo kun je helden en slechteriken voorzien van je eigen motion capture en voice-over. Daardoor kan je een zelfgemaakt avontuur een stuk interessanter (of lulliger) maken door alle hoofdrolspelers de stem te geven van jou en je vrienden, broertjes en zusjes. Je kunt bijvoorbeeld ook je (schoon)moeder gebruiken om die orc eindbaas lekker realistisch te maken.



Eikels verzamelen

Het spelen van de games die al door de community zijn gemaakt, is een leuke manier om inspiratie op te doen voor je eigen creaties. Zo speelde ik een konijnenplatformer, een puzzelgame, een 2D sidescroller, maar ook met een eikel verzamelende eekhoorn en een bijzonder saaie hardloopwedstrijd met een orc.
Er zit dus een hoop troep tussen, maar als het je niet zint, kun je altijd nog de game verbeteren, oftewel 'remixen'. Mocht je niet avontuurlijk of creatief zijn, dan kun je



Het enige wat hier nog aan ontbreekt zijn boze vogels...

ook kiezen voor de best picks die speciaal door Team Dakota zijn samengesteld. Dan kom je meteen terecht bij het free-to-play gedeelte wat niet zo free is. Je hebt namelijk dertig minuten per dag om de betere games die door de community zijn gebouwd, te spelen. Als je langer wil spelen, moet je dokken met echt geld of met credits die je kunt verdienen door games te maken die door andere mensen gespeeld en gewaardeerd worden. Ook om een remix te maken van deze games, heb je extra credits nodig.

De grote piemelrots

Maar de grote test voor mij was natuurlijk of ik een beetje fatsoenlijke ski-game kon maken. Daarvoor startte ik de world editor op. Daar begin je met een kaal eiland dat je naar eigen smaak kunt boetseren. Wil je bergen, heuvels, beekjes, rivieren of meren? Het kan met een simpele muisveeg gemaakt worden.

> **"Er is veel tofs te maken met Project Spark en het community systeem werkt heel goed."**

Zo begon ik met het maken van een gigantische berg. Ik dwaalde echter wat af en voordat ik het wist zat ik met Wouter te gniffelen om de grote piemelrots die ik had gemaakt. Je kunt met een slider heel makkelijk je werk ongedaan maken, dus de piemel veranderde snel in een vervaarlijke zwarte piste, waarna het tijd werd om de berg te besneeuwen. Dat doe je heel simpel met een soort verftool, waarbij je kunt kiezen tussen een graslandschap, berglandschap, woestijn etc.

Verspeelde krediet

Al doende liep ik weer tegen het betaalsysteem aan, want toen ik voor de test de woestijn koos, moest ik betalen voordat ik überhaupt kon checken hoe dat eruit zou komen te zien. Hetzelfde geldt voor de personages en objecten die je kunt kiezen. Daarbij springt soms een tekst in beeld die aangeeft dat je die dingen niet kunt gebruiken, tenzij je er een zootje credits of geld tegenaan gooit. Zo was ik redelijk snel klaar met het betaalsysteem: ik wil eerst wel eens zien hoe bepaalde dingen in mijn wereld passen en hoe ze werken voordat ik er harde doekoe voor neerleg.

Orc-eenhoorn tikkertje

Het lastigste aan het maken van je eigen game is het programmeren van je personages en je wereld. Daarvoor heeft Team Dakota gebruik gemaakt van het Kodu-systeem (zie kader) waarmee je regels kunt maken als: 'Als de orc een eekhoorn ziet, vlucht hij naar zijn hut'. Daar kan je dan op voortborduren: 'Als de eekhoorn de orc aanraakt, scoort hij een punt, als de orc eerder bij de hut is, scoort hij een punt'. En voila, zo heb je een heel simpel spelletje tikkertje gemaakt.

De tutorial was bij mij alleen beperkt tot de basis, dus het was bijzonder lastig om erachter te komen hoe ik mijn orc naar beneden kon laten glijden, laat staan hoe hij om vlaggetjes moest slalommen. Het kwam er in feite op neer dat ik een tuimelende orc van een berg afgooide die bovendien nauwelijks te besturen was.

Uiteindelijk heb ik maar gekozen voor een bal, die beter bestuurbaar was, maar de slalom is er nooit van gekomen. Het geeft aan dat de limiet niet zozeer je fantasie is, maar meer de moeite en tijd die je wil steken in het ontrafelen van de fijne kneepjes van het spel en vooral het Kodu-systeem. ★

DE HERSENEN VAN DE GAME

De hersenen van de personages in Project Spark maak je zelf met het Kodu-systeem. Kodu is een project dat ontwikkeld is door Microsoft Research en is in 2009 al gelanceerd op Xbox Live onder de naam Kodu Game Labs. Op sommige scholen en in bepaalde leerprogramma's wordt het zelfs ingezet als educatief hulpmiddel.

JE MOET WEL AARDIG ZIJN TEGEN JE TANDEN, HOOR.

HOEZO?

ANDERS WORDEN ZE VALS.

weetje • weetje

Project Spark ondersteunt levels ter grootte van 25km², maar omdat je meerdere levels kunt maken, zijn de mogelijkheden oneindig. Ter vergelijking: de map van Skyrim is 37km².



VERWACHTING ***TJEERD:***

Er is heel veel tofs te maken met Project Spark en het community systeem werkt uitstekend, maar toch mogen ze de tutorials voor de complete versie wel iets meer uitbreiden en het betaalsysteem moet flink getweakt worden.

- + Ontzettend veel mogelijkheden.
- + Community goed ingezet.
- − Betaalsysteem voelt niet lekker aan.
- − Maar één look en die is kiddy.

GAME-ONTWIKKELGAME
TEAM DAKOTA / MICROSOFT
1 SPELER
2014

KIRBY TRIPLE DELUXE



Jurjen die een nieuwe Kirby op een handheld speelt; dat ziet eruit als een wasbeer met een stukje wortel in zijn pootjes. Gewoon aandoenlijk. En een beetje eng. Maar anders dan de meeste wasberen, kan Jurjen wél een geinig stukje over zijn bevindingen tikken.

PREVIEW 3DS

Als ik aan Nintendo denk, zie ik een jonglerende octopus die probeert honderd ballen hoog te houden. Of zoiets.
Feit is dat de Japanse spellenreus gewoon niet meer kan stoppen met series als Super Mario. Of Mario Kart. Of Mario Party. Of Pikmin. Of Advance Wars. Of Star Fox. Of Pokémon. Of Smash Bros. Of Zelda. Of Donkey Kong. Of Metroid. Waar blijft de nieuwe F-Zero trouwens? Of de volgende Animal Crossing? Fire Emblem? Er moet steeds weer een nieuw deel in elk van die series komen, anders worden fans, winkeliers, aandeelhouders en Jurjen Tiersma boos. En terecht, want sommige dingen zijn te mooi om mee te stoppen.
Opeens staat me het beeld voor ogen van een giraffe met honderd stroppen om zijn nek. Maar goed, ik zal je mijn metaforen verder besparen. Laten we eens kijken naar het nieuwste deel in een serie die óók als een molensteen om Nintendo's nek hangt: die van Kirby.

Zwarte aap

Kirby Triple Deluxe is de dertiende Kirby-platformer in de geschiedenis van ons zonnestelsel en de eerste voor de 3DS. Bij het ontwikkelen van dit spel heeft ontwikkelaar HAL Laboratory handig gebruik gemaakt van Nintendo's basisregels voor sequels. Deze luiden als volgt: (1) Gebruik alles wat goed was aan de voorganger. (2) Maak nieuwe levels. (3) Voeg een nieuwe spelmogelijkheid toe (eentje waar mensen enthousiast door raken). (4) Debuteert de franchise op een nieuw systeem? Laat dan de speciale functies van dat systeem niet onbenut.
Opeens zie ik een grote zwarte aap voor me die aan een hendel draait om geld te drukken. Maar vergeet de vreemde metaforen, laten we eens kijken in hoeverre HAL zich als een marionet in handen van de duivel aan de sequelregels van Nintendo heeft gehouden.

"Dit belooft een sequel te worden die de naam Triple Deluxe ook echt verdient."

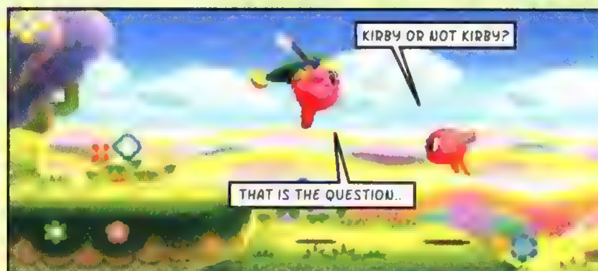




Jurjen heeft al jaren een zwak voor Kirby: er wordt zelfs gefluisterd dat hij Kirbyseksueel is.

Miertjes

Kirby Triple Deluxe heeft dezelfde knallende kleuren en spectaculaire mogelijkheden om omgevingen te slopen als voorganger Kirby's Adventure Wii, die in 2011 verscheen. De controls en veel van de kopiekrachten zijn (bijna) identiek. Dus aan puntje (1) is voldaan.
En natuurlijk zijn er nieuwe levels (2), waarbij dit keer veel gespeeld wordt met het heen en weer springen tussen voorgrond- en achtergrond.
Dé nieuwe spelmogelijkheid (3) is dit keer een hyperzuigkracht die je bomen, achtergronden en reusachtige vijanden laat opslokken. De hyperzuigkracht moet je ook gebruiken in puzzels, bijvoorbeeld om grote blokken op elkaar te zuigen, of om een sloopkogel tegen een muur te laten vallen.
En wat punt (4) betreft: jawel, Kirby debuteert op de 3DS, en dus worden alle speciale functies van dat systeem optimaal benut.



Ik zie vlijtige miertjes die netjes doen wat de oppermier hen opdraagt.

Luiaard

Laat ik nog even voortborduren op punt (4) en iets vertellen over het 3D-effect. Dat werkt subliem in dit spel, zeker in de vele speciaal daarvoor gemaakte momenten waarin bijvoorbeeld een trein vanaf de achtergrond naar de camera toe rijdt, of Kirby een vijand richting camera smijt. Er zijn zelfs kleine puzzeltjes die het gebruik van het 3D-effect min of meer vereisen. Om nog even als een luiaard in een boom op punt (4) te blijven hangen: de bewegingsbesturing wordt ook al zo goed gebruikt! Je moet de 3DS bijvoorbeeld kantelen om een bak water om te kiepen of een blok met een brandende lont te verschuiven. De puzzeltjes waarin je dit soort mogelijkheden benut, maken de game ook een stuk minder rechttoe-rechtaan dan de voorganger op de Wii, dus winst aan alle kanten.
Ik moet 'm nog effe uitspelen en de Extra Mode proberen, maar dit belooft een sequel te worden die de voorganger overtreft en de naam Triple Deluxe ook echt verdient. Goed werk, mieren! ★

weetje weetje

Jawel, de game is weer errug makkelijk, maar de levensduur van het spel wordt aanzienlijk verlengd door coole unlockables, waaronder King Dedede als speelbaar personage, heel veel verzamelbare sleutelhangers en de Extra Mode, waarin je te maken krijgt met grotere vijanden en DX-versies van eindbazen.



VERWACHTING ***JURJEN:***
Je kunt problemen hebben met Nintendo, voorspelbare sequels, Kirby, of mijn flauwe metaforen; het maakt mij allemaal niet uit: van dit soort spellen ga ik grijnzen als een herdershond die net een flamingo heeft doodgebeten.

- \+ Lijkt sterk op voorganger Kirby's Adventure Wii.
- \+ Maar dan met meer en leukere puzzels.
- \+ Beste gebruik van het 3D-effect sinds Luigi's Mansion 2.
- − Erg makkelijk.

INFO
2D-PLATFORMER
HAL LABORATORY / NINTENDO
EERSTE HELFT 2014

Bij Rebellion had Graddus een exclusieve sneak-peak door het vizier van Sniper Elite 3. Echter, achter het koffiezetapparaat en een stapel onverkochte kopietjes van Aliens vs. Predator, trof hij nog iets véél interessanters: het dagboek van meestersluipschutter Karl Fairburne!

SNIPER ELITE 3

"Lief dagboek. Is het alweer twee jaar geleden dat ik herr Hitler van een derde ooggat voorzag? Wat is er in de tussentijd veel gebeurd! Zo hebben de Yanks en de Japanners vooruitstrevend wapentuig gelanceerd. De Xbom One en de SlayStation 4, of zoiets. Krachtige machinerie, waar ook een simpele voetsoldaat als ik profijt van heb."

"Ho, wacht... daar staat zo'n Duitse klootzak. *Dzzzjioooeeefff --- FLATS!!!*"

Bloedbad

"Voor mijn nieuwe missie trotseer ik de verzengende hitte van de Noord-Afrikaanse woestenij. De Halfaya Pass, om precies te zijn. En je raadt het al: het zit hier verdomme stikvol met Nazi's! Was het dan toch misschien Hitler z'n broer, twee jaar terug in Berlijn...? Iedereen die er toen bij was, weet dat er sowieso iets niet klopte: veel geknal, maar te vaak losse flodders. Want hoe stil ik ook in een kerktoren kroop, hoe lang ik mijn adem ook inhield en hoe goed ik mijn acties ook plande - uiteindelijk resulteerde elke confrontatie in een bloedbad."

Dynamiek en tactiek

"Gelukkig is hier in Afrika alles anders. Ik kan nu bijvoorbeeld vijanden taggen, zodat ik precies weet waar die bastards zich bevinden. Daarnaast loopt er een metertje vol wanneer ik zichtbaar ben en kan ik zelf de omgeving be-


STAAT DAAR NOU EEN SNIPER? NOU JA, LEKKER BELANGRIJK; IK HEB ER NOG NOOIT EENTJE RAAK ZIEN SCHIETEN. WAT JIJ, WOLFGANG?

invloeden. Denk aan het saboteren van een generator, waarna het lawaai mijn schoten maskeert.
Het weidsere landschap zorgt voor meer dynamiek en de mogelijkheid tot het bepalen van je tactiek. Ik sluip echt als een muis door vijandelijke linies, onderwijl moffen mollend. Toch ontdekt? Dan is het rennen geblazen, op zoek naar een veilige spot. Adapteren, noemen ze dat bij het hoofdkwartier van Rebellion. Samen met observeren, plannen en uitvoeren, zijn het de pijlers van mijn sniperbestaan..."


Mmmm... een nietszeggend mannetje met een raar snorretje in m'n vizier, daar verspil ik geen kogels aan.

MEMORABELE SNIPER ELITE 3-MOMENTEN

1. Een kill over meer dan vijfhonderd meter afstand. Check de vernieuwde killcam, dan!
2. Het afdekken van je sluipschuttersnest met een clustermijn... BOEM!!!
3. Die malle Duitsers helemaal paranoia maken. Waar komen die schoten toch vandaan?


Wouter wilde ooit dienstnemen in het leger als sniper. Hij had begrepen dat je dan grotendeels liggend je werk kon doen.

Duitse klootzak

"Helaas kom ik nog altijd rare dingen tegen. Want eh, what up met die plastic, up-poppende bomen? En waarom staan die Nazi's bijna allemaal maar wat te lummelen? Die Xbom en SlayStation zijn toch wel tot meer in staat? Naja, stiekem ben ik allang blij; ik kan eindelijk mijn kunde over kogelval, windphysics en hartslagcontrole in de praktijk brengen, zonder telepathische tegenstanders.
Ho, wacht! Daar staat zo'n Duitse klootzak!
Dzzzjioooeeefff --- FLATS!!!
Ha, herr Hitler: ik lust je (weer) rauw..." ★


weetje • weetje
Tijdens mijn bezoekje aan Rebellion, kreeg ik 'les' van een professionele sluipschutter. Inderdaad, iemand die in HET ECHT mensen heeft doodgeknald. Fokking fascinerend...

VERWACHTING *GRADDUS:*
Sniper Elite 3 lijkt precies te worden wat ik van Sniper Elite V2 had verwacht. Het stealthmechanisme zit snor, de levels zijn veel minder corridor en on-the-fly reageren op verrassingen is een vereiste. Jammer van de (momenteel nog vele) schoonheidsfoutjes...

+ Killcam 2.0, bitches!
+ Sneaken loont nu wél de moeite
+ Veel grotere, en daarmee dynamischere levels
- De next-gen versies zien eruit als current-gen. En de current-gen? Ouch...

THIRD-PERSON SHOOTER
REBELLION / 505 GAMES
1 SPELER
Q2 2014

PULARIA

Omdat we van die toffe gasten zijn, houden we jullie graag op de hoogte van de leukste nieuwe hebbedingetjes op gaming- en telefoongebied. Ook deze maand kwamen er weer twee interessante doosjes binnen op de redactie. Wij zagen, pakten, stoeiden, testten en oordeelden...

SAMSUNG

SAMSUNG GAME PAD

DE SAMSUNG GAME PAD WERD AL IN HET EERSTE KWARTAAL VAN 2013 GETOOND EN HET IDEE LEEK VEELBELOVEND, AANGEZIEN GAMING OP MOBIELTJES NOG ALTIJD BOOMING BUSINESS IS.

'Waarom de consument met een Samsung telefoon laten gamen met een losse controller van de concurrent als je ze zelf ook in elkaar kunt sleutelen?' zullen de Koreanen gedacht hebben.
Als je dit leest, zou de Game Pad beschikbaar moeten zijn, maar we durven onze handen er niet voor in het vuur te steken. Aanvankelijk zou de controller al eind december in de winkels liggen, toen weer in januari maar echt duidelijk is Samsung er niet over.
Ook circuleren er verschillende adviesprijzen. Op de website van Samsung zelf wordt € 79,95 aangegeven maar klik je een pagina door, dan verschijnt opeens € 99,95 in beeld. Vreemd en slordig.
Hoe dan ook, wij hebben de Game Pad in ieder geval al in onze handjes gehad en 't ding voelt stevig aan. Hij is dan ook van duurzaam materiaal gemaakt, waardoor je echt het gevoel hebt een volwaardige controller in je knuisten te houden.
We testten de Game Pad met de meegeleverde Samsung Galaxy Note en dat was niet onplezierig. Het stukje hardware bevat een d-pad, twee analoge sticks, vier actieknoppen en twee triggers. Verder herbergt de Game Pad een select- en een startknop aan de voorkant en een playknop in het midden.



De controller kan via bluetooth 3.0 verbonden worden met smartphones die Android 4.1 draaien, maar is volgens de makers geoptimaliseerd voor Android 4.3-apparaten zoals de Galaxy Note 3, Note II S4 en SIII.
Op het moment van schrijven werden slechts een kleine veertig spellen ondersteund en dat is te weinig, natuurlijk. Dat zal hopelijk rap veranderen, want titels als Sonic, Need for Speed en Virtua Tennis spelen nu al prima weg. Wel bleef de linker stick af en toe een beetje hangen waardoor navigatie soms wat stroef ging, en dat mag bij een controller met dit prijskaartje natuurlijk niet.
De controller zal ook niet voor iedereen even lekker in de hand liggen - wellicht is ie een tikkie te klein voor gamers met grote handen - maar hij bestuurt in ieder geval racegames, shooters en platformgames een stuk beter dan wanneer je dit met het touchscreen van je smartphone zelf doet.
En voor de duidelijkheid: de Game Pad werkt ook prima met niet-Samsung mobieltjes, zolang ze maar Android 4.1. draaien.

€ 79,95 À € 99,95 

STEELSERIES

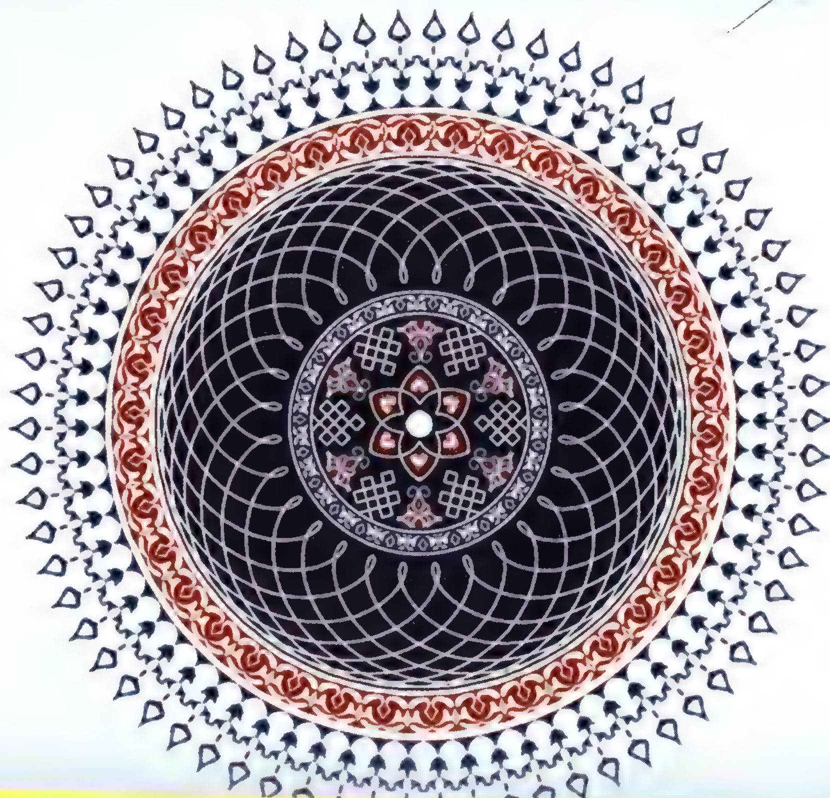
SIBERIA ELITE GAMING HEADSET

HET DESIGN IS EVEN UITGESPROKEN ALS ROBUUST, MAAR LÉKKER DAT DE SIBERIA ELITE GAMING HEADSET ZIT... ALSOF JE OREN GEMASSEERD WORDEN DOOR DOUTZEN KROES EN SCARLETT JOHANSSON.

De Siberia Elite Gaming Headset zit niet alleen heerlijk, maar is bovendien fraai ontworpen, en dat vertaalt zich onder meer in de led-verlichting in de ringen van de oorschelpen. Het is natuurlijk vooral een nerdy extraatje, maar tegelijkertijd retecool. En je kunt nog zelf je kleur kiezen ook!
Meest in het oog springend zijn de oorschelpen zelf. Die zijn gemaakt van zacht leer en voelen heerlijk comfortabel. Wel houden ze, ondanks de behoorlijke omvang, de nodige warmte vast; dus na een intens potje gamen of een paar afleveringen van je favoriete serie, is het verstandig je rode oortjes even wat frisse lucht te gunnen.
De Siberia Elite is geschikt voor muziek, films en games. In de linker oorschelp zit, vernuftig verborgen, een uitschuifbare microfoon en die trek je er makkelijk uit om medespelers (of irritante dwazen) de huid vol te schelden.
Het unieke design, alsook het comfort en de audiokwaliteit zijn stuk voor stuk hoogwaardig, maar daar betaal je dan ook voor...



€ 199,95 



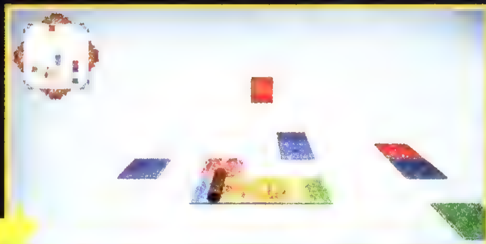
Mahdi Bahrami Games

Perzisch puzzelwerk



Jurjen op bezoek bij spelontwikkelaar Mahdi Bahrami Games

Mahdi Bahrami verhuisde anderhalf jaar geleden vanuit de Iraanse stad Esfahan (ook wel bekend als de parel van het oude Perzië, ruim drie miljoen inwoners) naar Breda (West-Brabant, zo'n tweehonderdduizend inwoners). Jurjen bezocht 'm daar (Breda dus, niet in Esfahan), om over Mahdi's bijzondere games te praten.



FARSH

In Farsh rol je een Perzisch tapijt over gekleurde tegels om de uitgang in elk level te bereiken. Sommige tegels krijgen speciale functies als je het tapijt erover uitrolt, wat aanspoort tot ongebruikelijk denkwerk. Wie wel eens een paar van dit soort puzzels wil kraken, kan het spel gratis downloaden via marsigames.blogspot.nl. Check elders in deze PU 'Ook gespeeld' voor een bespreking van de iOS-versie!

Als ik hem begin 2014 spreek is Mahdi Bahrami twintig jaar oud. "Maar volgende week word ik 21. Nee, ik heb geen speciale plannen om dat te vieren. Misschien ga ik uit met wat vrienden."

Mahdi volgt een studie aan de Breda University of Applied Sciences. "Ik ben hier naartoe gekomen omdat ik wel eens iets nieuws wilde beleven, en graag wilde zien hoe het leven buiten mijn land is."

Het leven in Breda bevalt hem goed. "Het is hier wel wat rustig, maar er is veel groen, en veel minder vervuiling dan in Esfahan."

Mahdi woont in een klein studentenkamertje. Voor het gemak hebben we afgesproken in een café aan de Grote Markt van Breda. We nemen allebei een broodje (ik met ham, hij met kalfsvlees), drinken thee en praten - in het Engels - over games.

Iraanse cultuur

Mahdi zegt dat zijn favoriete spel Katamari Damacy is. "De game mechanic van dat spel is gewoon briljant."

Bij zijn eigen spellen begint Mahdi ook altijd met de game mechanic. "Ik probeer daarmee iets nieuws te doen, iets wat nog niet in andere games is gedaan. Op een gegeven moment had ik het gevoel dat er nog iets miste aan mijn manier van spellen maken; ik wilde iets verzinnen wat alles met elkaar verbond, dus van de mechanic tot het artwork. En toen kwam ik op het idee om mijn land als thema te gebruiken. Om spellen over de Iraanse cultuur te maken."

Het bijzondere van Mahdi's spellen - afgezet tegen andere spellen over het Midden-Oosten - is dat de Iraanse cultuur niet alleen in uiterlijk en oppervlak is verwerkt. "Het stelt natuurlijk weinig voor als je gewoon een kameel in het spel stopt. Ik zeg niet dat mijn spellen nou zo veel diepgang hebben, maar ik probeer wel echt betekenis in het spel te stoppen, en niet zo maar wat objecten uit het Midden-Oosten."

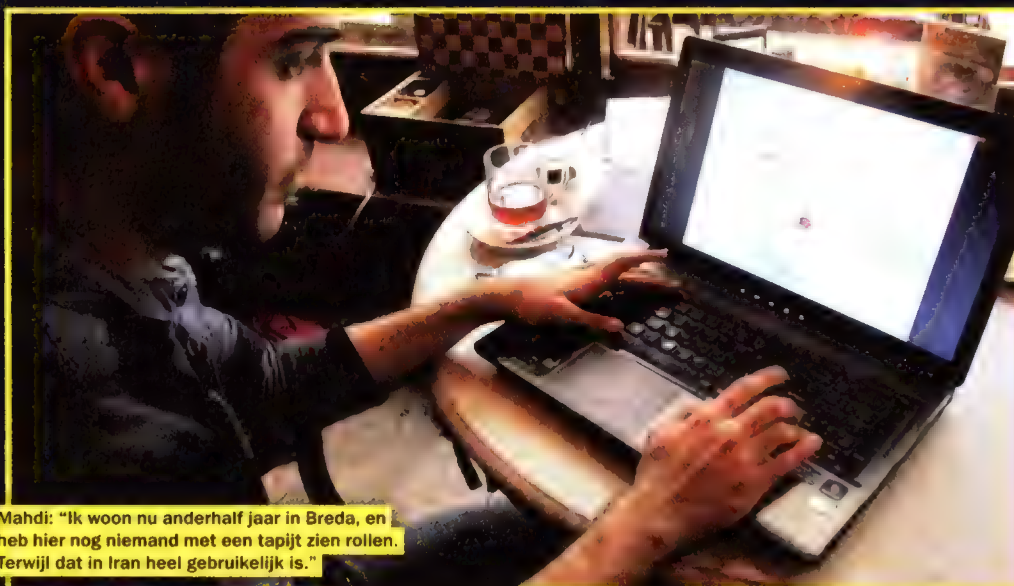
Tapijten

Zoals gebruikelijk in de oorspronkelijke Islamitische kunst, gebruikt Mahdi geen beeltenissen van mensen of dieren in zijn werk. "Ik vind het wel fijn om met dat soort beperkingen te werken." In zijn puzzelspel Farsh (Iraans voor 'tapijt') rol je een Perzisch tapijt over kleurige tegels om de uitgang van elk level te



weetje • weetje

Perzië is de oude naam van het land dat tegenwoordig officieel Iran heet (maar nog steeds wel Perzië genoemd wordt).



Mahdi: "Ik woon nu anderhalf jaar in Breda, en heb hier nog niemand met een tapijt zien rollen. Terwijl dat in Iran heel gebruikelijk is."

bereiken. Als je het tapijt over speciaal gekleurde tegels hebt uitgerold, kun je de speciale functies ervan gebruiken - bijvoorbeeld om een rij tegels te roteren. "Als ik een nieuwe game mechanic probeer te vinden, denk ik aan dingen die typisch zijn voor Iran, dingen die een beetje anders zijn dan in andere landen. En zo kwam ik op het rollen met tapijten. Want ik woon nu anderhalf jaar in Breda, en heb hier nog niemand met een tapijt zien rollen. Terwijl dat in Iran heel gebruikelijk is; we rollen de tapijten regelmatig uit onze huizen om ze te wassen. Als kind beleefde ik al plezier aan het oprollen en uitrollen ervan. Dus dacht ik, dát is nou een interessante mechanic, eentje die echt met mijn land te maken heeft."



PRINCE OF PERSIA

De eerste game die Mahdi ooit speelde was, opmerkelijk genoeg, Prince of Persia. "Ik was toen vijf en speelde op de computer van mijn broer van acht. Ik weet niet of het spel verder in Iran ook populair was, voor mijn gevoel waren wij de enige familie in onze buurt die een computer had. Laatst heb ik via internet nog eens geprobeerd het spel met mijn broer te spelen, maar holy shit wat is het moeilijk!"

Tokyo Game Show

Met het tapijtenrolspel Farsh bereikte Mahdi vorig jaar een finaleplaats in de studentencompetitie van het Independent Games Festival. Ook zijn eerdere games gingen niet onopgemerkt aan de wereld voorbij.
Al op z'n 17e deed Mahdi met zijn spel Bo mee aan de IGF Competition 2011, wat hem een eervolle vermelding opleverde in de categorie Excellence of Game Design. Voor zijn spel Everything Can Draw ontving hij een uitnodiging voor de Tokyo Game Show, die hij samen met zijn vader bezocht. "Op de tweede dag was er een conferentie waar ik mijn game mocht presenteren voor honderden Japanse developers. Ik was erg zenuwachtig, maar het voelde ook geweldig. Daar stond ik dan, iemand uit Iran, en tegenover me zaten al die Japanse ontwikkelaars die naar me luisterden, geïnteresseerd waren en applaudisseerden. Tot die tijd had ik wel eens getwijfeld of ik met games wilde doorgaan, maar op dat moment wist ik: dit is wat ik wil doen. Dit is nu het belangrijkste in mijn leven."

Islamitische kunst

Op z'n laptop spelen we Mahdi's nieuwste, nog niet voltooide spel Engare (Iraans voor 'incompleet patroon'), feitelijk een diepere uitwerking van het spel Everything Can Draw dat hij al op de Tokyo Game Show presenteerde. De game mechanic is nauwelijks uit te leggen, maar vooruit: het komt erop neer dat je als speler een startpunt van een lijn op een object moet zetten om ervoor te zorgen dat een bepaalde vorm ontstaat wanneer dit object in beweging komt. Zet je de punt bijvoorbeeld in het midden van een rollende bal, dan ontstaat een rechte lijn. Maar zet je de punt aan de bovenkant van de bal, dan ontstaat een lusjespatroon.
"Toen ik zestien was, liet mijn wiskundeleraar eens zoiets zien, en de hele klas was gefascineerd. Het is interessant om te voorspellen wat voor vormen ontstaan als je een punt op een bewegend object volgt. Ik had toen meteen al een soort prototype van dit spel geprogrammeerd, maar daar destijds nog niets mee gedaan."
Als ik het laatste level van de eerste wereld heb gehaald, wordt de getekende vorm automatisch herhaald tot een prachtig, mandala-achtig patroon ontstaat. Het doet denken aan de Islamitische kunst die je wel in moskeeën ziet.

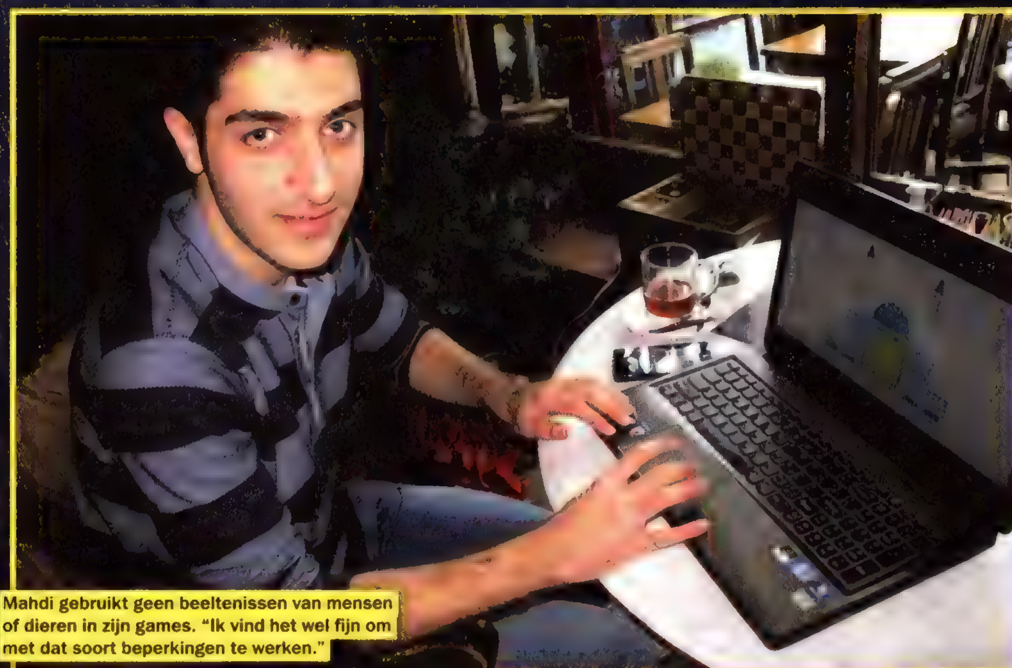


ENGARE

Aan de bovenkant van elk level staat een stippellijn (in dat groene vlak, zie je wel?), daaronder diverse objecten. Het is de bedoeling een punt op één van de objecten te zetten, en wel op zo'n manier dat de punt de weg van de stippellijn aflegt als de objecten in beweging komen.
Zonder het spel in beweging te zien, is het misschien lastig voor te stellen wat er zo leuk aan is, maar iedereen die het probeert, raakt door de bewegingspatronen gefascineerd.
Engare moet 'ergens in 2014' verschijnen voor PC en Mac.

Misverstand

"Toen ik nog in Iran woonde, had ik helemaal geen interesse in Islamitische kunst. Je zag dat soort patronen overal, ze maakten deel uit van het alledaagse leven. Pas sinds ik in Breda woon en dat soort kunst nergens meer zie, realiseer ik me hoe mooi die vormen eigenlijk in elkaar zitten. Nu mis ik niet alleen mijn familie, maar ook de gebouwen en pleinen die ik vroeger nauwelijks opmerkte. Esfahan is echt een prachtige stad."
Het grootste misverstand onder Nederlanders over Iran? Mahdi moet even lachen. "Veel mensen denken dat Iran hetzelfde is als Irak. Dat mijn land in oorlog is. Of dat alle Iraniërs onderdrukt worden, zoals in Noord-Korea."
Mahdi wil liever niet als een promotor van Iran te boek staan. "Nee, dat is niet mijn verantwoordelijkheid. Ik wil gewoon goede spellen maken. Maar als mensen mijn spellen met plezier spelen, en daardoor misschien iets minder slecht over Iran gaan denken, dan ben ik daar blij mee." ✖



Mahdi gebruikt geen beeltenissen van mensen of dieren in zijn games. "Ik vind het wel fijn om met dat soort beperkingen te werken."

HELLEHONDEN & HELDEN   DRAKEN & KRAKEN   CYCLOPEN & GIGANTEN

MYTHOLOGIE IN VIDEOGAMES

Als er ooit eens écht een hellehond in zijn slaapkamer staat, rent hij waarschijnlijk gillend het huis uit, maar in zijn fantasieën is Jurjen graag de held die zo'n beest de drie kwijlende koppen afhouwt. Hij is namelijk gek op dat soort mythologische thema's, en de games waarin hij ze kan beleven...

MYTHOLOGIE IN GAMES DOOR DE JAREN HEEN

VAN THE LEGEND OF ZELDA TOT THE LAST INUA



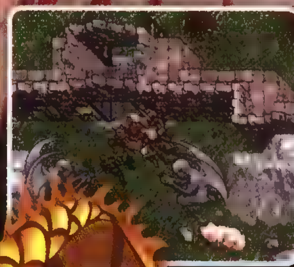
The Legend of Zelda (1986)
In de eerste Zelda worden elementen uit diverse mythologieën lekker door elkaar gehusseld. Van de driekoppige draak (een soort Hydra) tot de doolhof-achtige dungeons (vergelijkbaar met het labyrint van de Minotaurus) en de genezende fee bij het watertje (een mix van een folkloristisch toverfeetje en de Arthuriaanse 'Lady of the Lake').



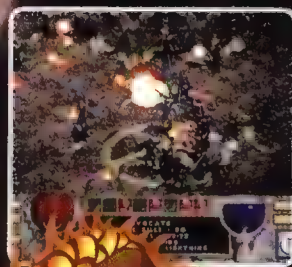
Kid Icarus (1986)
Met zijn engelvleugeltjes en boog heeft de held Pit meer van Cupido dan van Icarus, maar wat maakt het uit? De vele random verwijzingen naar de Griekse mythologie in combinatie met vijanden die niets met mythologie te maken hebben (waaronder aubergine werpende tovenaars) geven dit spel in elk geval een unieke sfeer.



Final Fantasy (1987)
In Final Fantasy wordt een romantisch beeld van de Europese riddertijd gecombineerd met mythische figuren als heksen, elfen, dwergen, zeemeerminnen, draken en specifieke wezens als Basilisk, Chimera en Tiamat. Het idee dat de wereld is opgebouwd uit de vier elementaire krachten aarde, water, vuur en wind stamt trouwens uit de Boeddhistische mythologie.



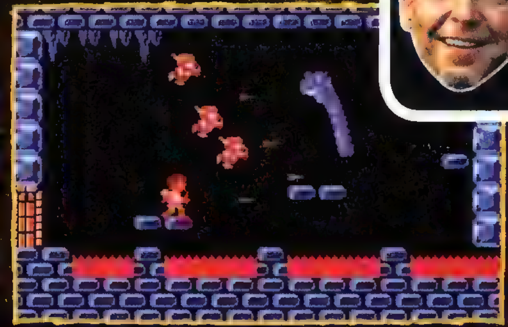
Ultima VII (1992)
De zevende Ultima verplaatste je naar de gedetailleerde wereld genaamd Britannia, die doet denken aan het Engeland uit de Arthur-mythes, inclusief tovenaars, nobele ridders, romantiek en politiek gekonkel. Het idee van een stenen poort naar een andere - duistere - dimensie, is wel vaker gebruikt, onder andere in de Egyptische, Keltische en Griekse mythologie.



Diablo (1996)
Diablo is een behoorlijk christelijk spel, of in elk geval een game die gretig put uit christelijke mythologie en verwante symboliek om z'n duistere sfeer te scheppen. Vanuit een kathedraal vecht de speler zich voorbij demonen en nachtmerries, dwars door de hel, om uiteindelijk aartsbisschop Lazarus en de duivel himself te overwinnen.



De held strijdt met reusachtige monsters in een doolhofachtig woud. Hij vaart op een zelfgebouwde boot over de Wateren des Doods. Hij daalt af naar de bodem van de oceaan, op zoek naar een plant die hem een tweede jeugd moet schenken.
Dit verhaal zou in een moderne videogame niet misstaan, maar is in feite het oudst bekende verhaal van de mensheid. Het Gilgamesh-epos, want daar hebben we het over, werd al zo'n vierduizend jaar geleden op kleitabletten geschreven! In dit verhalende gedicht gaat de supersterke Gilgamesh op zoek naar het eeuwige leven, waarbij hij in allerlei heftige avonturen verstrikt raakt.
Een echt heldenverhaal dus, waarin je zelfs onbedoelde vooruitwijzingen naar eindbazen, levels en power-ups kunt herkennen.
Blijkbaar spreekt het tot de verbeelding, zo'n verhaal, over een held die bovennatuurlijke beproevingen moet doorstaan om steeds dichter bij zijn doel te komen. Niet alleen bij ons, als





hedendaagse gamers, maar ook bij onze verre, verre voorvaderen. Wie zich een beetje in de mythologie verdiept, ziet dat het hart van elke grote cultuur wordt gevormd door dit soort heldenverhalen. We leven eigenlijk best wel in bijzondere tijden, dat we die heldenverhalen tegenwoordig ook interactief kunnen beleven.

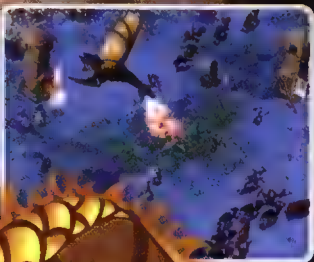
weetje · weetje

In Morrowind en Skyrim kun je een boek vinden met de titel The Monomyth. Een teken dat de makers van deze games in elk geval op de hoogte zijn van deze theorie over terugkerende mythologische thema's in verhalen - waar ze in hun spellen natuurlijk ook volop gebruik van maken.

Overeenkomsten

Wanneer je de beste fantasievolle RPG's en action-adventures die je speelde eens nader beschouwt, blijken ze steevast rijk aan aspecten uit verhalen die al duizenden jaren worden verteld. En dan doel ik niet op iets zo voor de hand liggend als de God of War-serie, die natuurlijk overstroomt van de Griekse mythologie, want ook de series van Zelda, Final Fantasy, Castlevania en The Elder Scrolls zitten vol directe en symbolische verwijzingen naar oude heldenmythen.
Aan de oppervlakkigste oppervlakte zie je dat terug in bepaalde, schijnbaar willekeurig 'geleende' namen (de Tower of Hera in Zelda, de vijand Gilgamesh in Final Fantasy, de Sleipnir-missie in Skyrim) en direct gekopieerde monsters (Chimera, Hydra en Tiamat in Final Fantasy, de verstenende kop van Medusa, driekoppige draken en hellehonden in Zelda, Castlevania en vele andere games). Maar interessanter zijn de overeenkomsten in verhaalstructuur, terugkerende thema's en handelingen van de held. Laat ik in de volgende alinea eens een algemeen heldenverhaal schetsen om te illustreren in hoeverre de oude mythen nog steeds doorgalmen in ons moderne vermaak. »





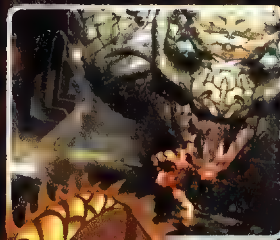
Age of Mythology (2002)
Deze spin-off van de Age of Empires-serie, verrijkt de strategische veldslagen met talrijke elementen uit de Griekse, Egyptische en Noordse mythologie. Het verhaal schiet alle kanten op, maar wat maakt het uit, als het ruimte biedt om vliegende paarden, centaurs, schorpioenmensen, leviathans, draken en, eh, olifanten op je vijanden los te laten.



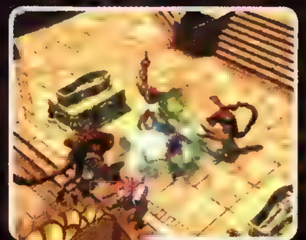
Sphinx and the Cursed Mummy (2003)
Fuck die Griekse mythologie, de Egyptische mythologie heeft ook genoeg sfeer, coole monsters, verhalen en settings om een game te dragen, moeten de mannen van Eurocom ruim tien jaar geleden gedacht hebben. Sphinx (een Zelda-achtige action-adventure in mythisch Egypte) bewijst hun gelijk.



Prince of Persia: The Sands of Time (2003)
De Arabische vertellingen van Duizend-en-een-nacht (waaronder Aladin en de Toverlamp en Sinbad de Zeeman) vormden de inspiratie voor sfeer en setting van de originele Prince of Persia. Maar natuurlijk kwam het allemaal veel beter tot zijn recht in dit eerste (althans, eerste geslaagde) 3D-avontuur van de Perzische prins.



God of War (2005)
Als één game duidelijk maakt hoe cool het kan zijn om je game in een mythologische wereld te plaatsen, is het God of War. Maar natuurlijk is het fictieve figuur Kratos ook de ultieme bozerik om zo'n beetje alle legers, gruwelwezens, helden en goden uit de Griekse mythologie af te slachten.



Titan Quest (2006)
Alsof Kratos er nooit geweest is, kun je in Titan Quest ook nog even hackend en slashend door de Griekse mythologie trekken. Gelukkig is de gameplay wel beduidend anders dan in God of War: denk eerder aan een goeie Diablo-kloon. »



TOP 5 VEELGEBRUIKTE MYTHOLOGISCHE MONSTERS

Medusa

Mythologie: Grieks.
Achtergrond: Medusa was ooit een bijzonder mooie vrouw. Toen ze zich echter de toorn van Athene op de hals haalde, veranderde deze godin haar in een monsterlijk wezen met slangen in plaats van haar, en een verstenende blik. Daar scoor je niet meer zo makkelijk mannen mee.
Krachten: Het ontwijken van haar verstenende blik is een element dat vaak in videogames terugkeert. Soms moet je ook oppassen voor de happende slangen rondom haar hoofd.
Games o.a.: Dungeons and Dragons, Kid Icarus, Adventures of Lolo, Legend of Zelda, Final Fantasy, Phantasy Star, Titan Quest, Castlevania, God of War.



Giants

Mythologie: Reuzen komen in zo'n beetje alle mythologieën voor.
Achtergrond: Voor een kind zijn alle mensen reuzen, en eenmaal volwassen zit de angst voor zo'n enorm groot, sterk en machtig wezen er blijkbaar nog goed in - zeker bij onze Samuel. Reuzen vertegenwoordigen vaak gigantische natuurkrachten die nog ouder zijn dan de goden, zoals in de Griekse en Noordse mythologie. Reuzen zijn meestal een beetje dom, met onze Tjeerd als uitzondering op de regel.
Krachten: Reuzen zijn goed in het vertrappen van mensen alsof het insecten zijn. Ze willen ook nog wel eens met hun vuisten op de grond beuken.
Games o.a.: Shadow of the Colossus, Doshin the Giant, Reus, Skylanders Giants, Darksiders, Castlevania: Lords of Shadow, Black & White, God of War.

Dragons

Mythologie: Draken komen in zo'n beetje alle mythologieën voor.
Achtergrond: Een draak is een enorm, reptielachtig wezen, vaak met vleugels en meestal met het vermogen om vuur te spuwen. Het beest staat in verschillende culturen symbool voor heel verschillende dingen, in de Joods-Christelijke cultuur vertegenwoordigt de draak met name het kwaad.
Krachten: Scherpe klauwen, happende bek, sluwe aard, meestal het vermogen om vuur te spuwen.
Games o.a.: Spyro the Dragon, Breath of Fire, Dragon's Lair, Blue Dragon, Dragon Age, Panzer Dragoon, Lair, Dragon's Dogma, Drakengard, Fire Emblem.

Kraken

Mythologie: Scandinavisch.
Achtergrond: De Kraken is een reusachtig, inktvisachtig wezen dat met zijn tentakels boten onder water kan trekken. Officieel stamt de Kraken uit de veertiende eeuwse Scandinavische folklore, maar Kraken-achtige wezens duiken in bijna alle mythologieën op.
Krachten: Met zijn tentakels kan hij van alle kanten toeslaan, terwijl hij ook draaikolken kan veroorzaken om vijanden onder water te trekken.
Games o.a.: Tomb Raider: Underworld, Donkey Kong Country Returns, Fable: The Lost Chapters, God of War II, Earthbound, Heroes of Newerth.



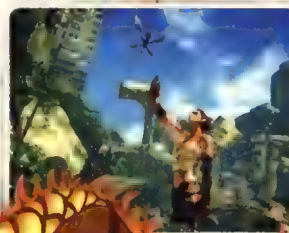
Okami (2006)
De beste Zelda-kloon ooit ontstijgt het predicaat van Zelda-kloon met wonderschone graphics (gebaseerd op de Japanse inkt-op-rijstpapier-stijl) en de even unieke als geslaagde plaatsing in de Japanse mythologie. Wie dit omvangrijke avontuur - spelend met de wolfgedaante van zonnegodin Amaterasu - nooit voltooide, heeft heel wat moois gemist.



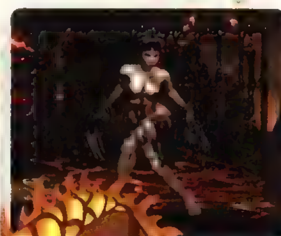
Too Human (2008)
De setting van Too Human is sci-fi, maar ook gebaseerd op de Noordse mythologie, vandaar dat je in deze action-RPG met ene Baldur tegen de troepen van ene Loki strijdt om het lot van de ommuurde enclave genaamd Midgard. De helse, zich tien jaar voortslepende ontwikkelingsduur van deze game is een mythe op zich.



Darksiders (2010)
De vier ruiters van de Apocalyps uit het bijbelboek Openbaringen vormen het uitgangspunt voor deze serie, die uiteindelijk vier delen moet gaan bevatten. In de eerste ben je de ruiter War, in deel 2 zijn broeder Death. Deel 3 wordt verwacht in 2015, nét voor de komst van de échte Apocalyptische ruiters.



Enslaved: Odyssey to the West (2010)
Dit bijzondere action-adventure is gebaseerd op de Chinese roman De Reis naar het Westen (1590), dat op zich weer put uit Chinese mythologie en folklore. Net als in de Chinese roman, trekken Trip en Monkey door vijandige omgevingen met Monkey als 'slaaf' van Trip.



Dante's Inferno (2010)
Deze God of War-achtige game is losjes gebaseerd op het boek 'De goddelijke komedie', waarin Dante door de negen cirkels van de hel reist om zijn geliefde Beatrice te vinden. In de hel wemelt het natuurlijk van de Bijbelse demonen en plagen, maar je komt er ook verschrikkingen uit de Griekse mythologie tegen.

Minotaurus

Mythologie: Grieks.
Achtergrond: Dit monster heeft het lijf van een man, gecombineerd met de kop en staart van een stier. Hij is bekend geworden als bewaker van het labyrint op Kreta, waar hij jaarlijks met het vlees van zeven Atheense jongens en meisjes werd gevoed. De held Theseus heeft dat monster daar uiteindelijk verslagen, maar dat neemt niet weg dat hij nog steeds vaak in videogames opduikt. Soms zelfs met een slang als staart.
Krachten: De Minotaurus is uitzonderlijk sterk, kan hard rennen en zet zijn scherpe tanden graag in mensenvlees.
Games o.a.: Castlevania, God of War, Oblivion, Guild Wars, Altered Beast, Shadowbane, Heroes of Might and Magic, ActRaiser, The Battle of Olympus, Dark Souls.



Duister vaderfiguur

Een onbezonnen jongeling zonder (aanwezige) vader komt in contact met een archetypisch figuur (elfje, krijger, engel, tovenaar, oude man, prinses) die hem aanspoort zijn veilige omgeving te verlaten voor een lange reis om een speciaal ding of aantal oeroude voorwerpen (ringen, kristallen, brokstukken van het een of ander) ergens te verzamelen en/of achter te laten. Het eigenlijke doel van de missie: de wereld redden van een duister lot.
Natuurlijk gaat dat niet lukken zonder het verslaan van monsters, het verkennen van doolhofachtige omgevingen, het maken van nieuwe vrienden, het vinden van wapens en machtige voorwerpen, slim gebruik van groeiend inzicht in het universum en het overwinnen van een duister vaderfiguur.

In grote lijnen werd deze heldenmythe niet alleen doorleefd door Osiris, Gilgamesh, Perseus, Hercules en Boeddha, maar ook door Link, Kratos, Lara, Sora en zo'n beetje elke RPG-held, terwijl Ash Ketchum, Frodo Balings, Luke Skywalker en Harry Potter er ook over kunnen meepraten.

Verbondenheid

Dat veel van de beste hedendaagse adventures qua verhaal nog steeds weinig afwijken van de basismythe die al vierduizend jaar geleden in klei werd geschreven, geeft aan dat dit eeuwige verhaal blijkbaar bij ons mensen hóórt.
Er bestaan interessante, diepgaande psychologische theorieën over deze zogenaamde monomythe en terugkerende thema's als de duistere vaderfiguur, de weigering van de held het avontuur te beginnen en de monsters op zijn pad. Wie zich daarin wil verdiepen, moet De Held met de Duizend Gezichten van Joseph Campbell (jawel, een boek!) maar eens proberen te verteren.
Hoe creatief armoedig het ook lijkt dat verhalen in mythen, games en ander entertainment langs dezelfde, duizenden jaren oude verhaalstructuren en thema's gevormd zijn; het geeft ons gamevermaak ook een diepere basis en verbon-



denheid met de oudste menselijke culturen. Dat wij nu meer dan ooit zelf, met eigen inbreng, de reis van de held kunnen aangaan en voltooien, is een verworvenheid waar onze voorvaders jaloers op zouden zijn geweest.
Het wordt alleen wél tijd dat iemand eens een goede Gilgamesh-game maakt. ✖

El Shaddai: Ascension of the Metatron (2011)
Het Eerste boek van Henoch is een oude Joodse tekst die nét niet goed genoeg was om in de bijbel te worden opgenomen. Het diende wel als inspiratiebron voor El Shaddai, een actiespel vol bijbelse mystiek, inclusief engelen als hoofdpersonages, LSD-tripperige omgevingen en behoorlijk interessante vechtactie.

Skyrim (2011)
Skyrim verwijst zelden direct naar de Noordse mythologie, maar doet er toch in alle opzichten aan denken. Opperdraak Alduin (drakentaal voor 'Vernietiger Verzwelger Meester') doet bijvoorbeeld sterk denken aan Nidhogg, de draak die in de Noordse mythologie aan de wortels van de wereldboom knaagt, terwijl Sovngarde gewoon een ander woord is voor Walhalla.

Asura's Wrath (2012)
Oosterse religies als hindoeïsme en boeddhisme kennen ook een behoorlijk rijke mythologie, die in Asura's Wrath dan ook dient als basis voor vele krankzinnige gebeurtenissen, inclusief superheldachtige gevechten met zo'n beetje de grootste eindbazen ooit.

Smite (2013)
In deze third-person MOBA speel je met goden uit de Egyptische, Noordse, Griekse, Chinese, Maya, Hindoe en Romeinse mythologie. Enkele Hindoeleiders maakten bezwaar tegen de aanwezigheid van hun goden. De sexy vormgegeven Kali, draagt sindsdien een wat meer verhullend pantser.

The Last Inua (2014)
In dit iOS-avontuur bestuur je om beurten de Eskimo-vader Ataataq en zijn zieke, bovennatuurlijk begaafde zoontje Hiko. Omgevingen, vijanden en beproevingen zijn gebaseerd op Inuit-mythologie, wat betekent dat je onder andere te maken krijgt met Nanoek, meester van de ijsberen, en de oude demon Tonrar.

VAN CASH COW TOT NICHE

EA stopt met FIFA Manager en hun NCAA-basketbalgame, men twijfelt over Tiger Woods en NBA Live was een drama. 2K killt MLB 2K14, we hebben al tijden geen snowboard- of skategame gezien en waar is de officiële Winterspelen-game? Wat is er aan de hand met de sportgame? Sport(game)freak JJ durfde het bijna niet uit te zoeken, bang als hij was voor het antwoord.





SPORTGAMES IN BLESSURETIJD?

Ooit was de sportgame een pijler waarop de industrie draaide. Sportspellen waren populair en publishers verdienden er veel geld aan. En ik praat hier niet over de Middeleeuwen. Check het kader op de volgende pagina over de uitgebrachte sportgames in 2009... Vier jaar terug dus!!!
En wat hebben we in 2013 gehad? Geen tennis-games, geen Xtreme Sportsgames, geen snowboardgames, geen boks- of UFC-game, nog maar twee footies en één voetbal-manager die er toe doen.
En de neergang stopt ook in 2014 niet, integendeel. EA kapt met NCAA, FIFA Manager en waarschijnlijk ook NBA Live. En over hun golfgame denken ze na. 2K stopt met MLB en ik weet niet of Sony hun MLB The Show nog lang doorzet.



Waar er vroeger in het sportgenre gezonde concurrentie was, lijkt die nu ver weg. PES verliest het jaar op jaar van FIFA en er is in 2014 nog maar één basketbal-, honkbal-, ijshockey- en football manager-game. Conclusie: de sportgame is in verval. Maar hoe is dat zo gekomen?

MEERDERE FACTOREN

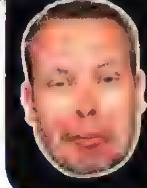
Het antwoord is natuurlijk simpel: omdat sportgames blijkbaar niet meer genoeg opleveren. Geen publisher doet immers een sportgame weg als ie bakken geld opbrengt.
En dus moet ik op zoek naar de achterliggende oorzaken voor het afnemende commerciële succes van sportgames. Waarom kopen jullie ze niet meer, terwijl jullie dat pak 'm beet vijf jaar terug nog wel deden?

Bij de publishers zelf hoefde ik 't antwoord niet te zoeken. Die kwamen niet verder dan uitspraken als: 'na een aantal succesvolle jaren hebben we besloten sportgame X niet voort te zetten. We kijken terug op een mooie tijd en hebben de game met veel plezier gemaakt.'
Al snel werd mij duidelijk dat er geen eenduidig antwoord op mijn vraag is, en er meerdere factoren schuldig zijn aan de ondergang van de sportgame.

MIJN TOP 5 SPORTGAMES

1: NBA 2K14 (next-gen-versie)
2: FIFA 13
3: UFC 2010 Undisputed
4: Skate
5: Madden 05





1 SPORTGAMES ZIJN TE VEEL HETZELFDE

Als ik sportgame-fora bezoek, blijken sportgames één groot probleem te hebben: ze simuleren de sport en dus krijg je feitelijk keer op keer dezelfde game met andere poppetjes in andere shirtjes. Je kunt immers moeilijk power-ups op het basketbalveld leggen.
Gamers geven massaal aan dat ze steeds meer problemen hebben om hier elk jaar weer de volle mep voor neer te leggen. En dus skippen ze edities. Slechts grote sporten als voetbal en American football weten dit probleem (nog) te omzeilen.

2 SPORTGAMES WORDEN STEEDS SLECHTER

Natuurlijk worden niet álle sportgames slechter. Spellen als FIFA en NBA 2K groeien nog elk jaar in kwaliteit. Maar dat zijn dan ook precies de games die goed verkopen en waar men dus wel in wil en kan investeren.
Aan driekwart van de sportgames wordt echter steeds minder geld gespendeerd. Met als gevolg dat ze achteruit hollen in kwaliteit. Neem de skategames. Activision heeft de Tony Hawk-serie eigenhandig om zeep geholpen door 'm compleet uit te melken zonder erin te investeren. Ook tennisgames voegden al een tijd niks meer toe. Om maar te zwijgen over NBA Live...

"Op een paar parels na zijn veel sportgames verworden tot vermoeide invuloefeningen."

SPORTGAMES IN 2009

- FIFA 10
- PES 2010
- AFL Challenge (Aussie Football)
- Arcade Hoops Basketball
- Championship Manager 2010
- Football Manager 2010
- Football Academy
- Football Tycoon
- Flick NBA Basketball
- Fight Night Round 4
- FIFA Manager 2010
- EWB Baseball
- Grand Slam Tennis
- I Can Football
- Inazuma Eleven 2
- International Cricket Captain
- J-League Winning Eleven
- Madden NFL 2010
- MLB 2K9
- MLB 2K9 Fantasy Stars
- Mario & Sonic at the Olympic Winter Games
- MLB 09: The Show
- MLB Manager
- MMA Pro Fighter
- NBA Live 10
- NBA 2K10
- NCAA Basketball 10
- NCAA Football 10
- NHL 10
- NHL 2K10
- PDC Darts
- Pro Cycling Manager 2009
- Real Football 2010
- Rugby League Challenge
- Skate 2
- Snowboard Riot
- Tiger Woods PGA Tour 10
- UFC 2009 Undisputed
- Virtua Tennis 2009

3 DE WINNAARS STAAN VAST

Waar je vroeger een spannende concurrentie had tussen series, staat tegenwoordig wel vast welke sportgame de beste binnen z'n genre is. En games als NBA 2K, FIFA en MLB The Show verkopen daardoor ook vele malen beter dan hun concurrenten. Vervolgens treedt de neerwaartse spiraal op. Slecht verkopende games krijgen minder geld voor de productie van de opvolger. Minder productiegeld betekent slechtere games en met slechtere games win je de concurrentie nooit meer.





4 SPORTFANS ZIJN EXTRA KRITISCH

Een sportgame maken is meer dan alleen de sport in beeld brengen. Ik denk dat er geen ander genre is waar bijvoorbeeld de A.I. zo belangrijk en moeilijk te realiseren is. En waar vrijwel niemand weet hoe het is om een mens, laat staan een alien of draak te doden, daar heeft iedereen wel eens gevoetbald of een bal door een ring gegooid. Middelmaat wordt daardoor niet gepruimd door sportfans, zie de moeizame gang van NBA Live, FIFA Manager en ook PES.

5 EEN SPORTGAME ZONDER LICENTIE IS NIKS

Een voetbal- of basketbalgame zonder de officiële clubs en spelers is niks. En licenties zijn duur. Precieze cijfers worden niet vrijgegeven, maar ga er maar vanuit dat EA miljoenen kwijt is aan de FIFA licentie. En de reden dat 2K stopt met MLB is dat in 2014 de licentie verliep en ze niet meer wilden lappen. Blijkbaar verdiende die investering zich niet meer terug.

6 SPORTGAMES MAKEN IS PUUR SPECIALISME

Sportgames verschillen totaal van andere games. En dan doel ik niet alleen op graphics en gameplay. Een RPG, FPS, RTS of MMO is doorgaans ontsproten aan de fantasie van de makers, terwijl sportgames realisme nabootsen. Waar een normale game-developer gewoon games moet kunnen maken en een meer dan gemiddelde fantasie moet hebben, dient een developer van een sportgame ook nog eens alles over (de) sport te weten. En zo'n team van sport-developers kun je alleen gebruiken voor... precies, sportgames en vaak dan ook nog eens alleen van één bepaalde sport. Kortom een team van dergelijke developers is duur en als een game niet meer scoort, dan kapt een publisher het snel af.

BALEN

Kortom, er zijn een hoop factoren die er toe hebben geleid dat gamers minder sportgames zijn gaan kopen. En dat noopte de publishers tot verregaande maatregelen, waardoor gamers nóg minder sportgames zijn gaan kopen enzovoort.
Vind ik het gedrag van de gamers terecht? Ja. Op een paar parels na (FIFA, NBA 2K) zijn veel sportgames verworden tot vermoeide invuloefeningen. En hoe plausibel de redenen daarvoor ook zijn; wij gamers hebben daar weinig mee te maken. Wij willen sportgames die ons inspireren en uitdagen. Die ons de kans geven de passie voor de sport(en) waar we van houden uit te leven. En dan pikken we geen games die nog geen schim van de echte sport bieden.
Baal ik dat sportgames het zo moeilijk hebben? Ja, en niet zo'n klein beetje ook. Sportgames zijn voor mij echt een apart ras binnen de games. Of laat ik het zo zeggen, alleen sportgames omvatten twee belangrijke passies van mij, namelijk sport en gaming, terwijl de andere games er maar één in zich hebben. Tenmiste... het doden van mensen is in real life nog steeds niet echt mijn ding.

NICHE

Er wordt op dit moment door jullie, beste gamers, dus gewoon een passie van me afgenomen, want ik heb genoten van al die vette ijshockey-, American football-, tennis- en snowboardgames.
Maar wees gerust, ik neem het jullie niet kwalijk. De publishers hebben het zelf verkloot. En ik ben bang dat ze het ook niet meer recht gaan trekken.
Sportgames zijn geen pijler binnen de game-industrie meer, maar een niche. En daar moet ik maar mee zien te leven. ✖



Waarom nieuwe IP's bittere noodzaak zijn



De kraamkamer van de game-industrie

The Circle of Life. Niet alleen het beste Disney-nummer ooit, maar tevens het filosofische principe waarop ons hele bestaan is gestoeld. En ja, dat geldt dus ook voor games! Tijd voor levenskunstenaar Graddus om ons bij te lichten over het wel en wee van de nieuwe IP...

Wat hebben DARK, Ride to Hell, Ryse, Fuse en Knack met elkaar gemeen? Inderdaad, ze kwamen allemaal uit in 2013. En ja, op z'n best is het middelmaat, maar daar gaat het hier niet om; het zijn namelijk stuk voor stuk nieuwe IP's, oftewel Intellectual Properties - een populaire term die staat voor spellen waar niet eerder een deel van verscheen. Waarom het zo'n buzzwoord is? Tja, staat intelligent, ofzo. Zelfs als het over games gaat waar we verder nooit meer wat van vernemen.

VAN FRISSE WIND TOT MELKKOE

Toch, al die gevalletjes geflopte IP's plaveiden wel de weg voor een triple-A topper als Beyond: Two Souls. Om over een moderne klassieker als The Last of Us nog maar te zwijgen. En misschien kun je het je anno 2014 niet meer voorstellen, maar ooit, in een grijs verleden, was ook Call of Duty een nieuwe IP, evenals Assassin's Creed en zelfs FIFA. Van frisse wind tot melkkoe: een schijnbaar ondenkbare metamorfose, al is het dat zeker niet. Daarover zo direct meer.

HALFBAKKEN

Natuurlijk begint elke gameserie op de tekentafel. En dat is meteen de eerste plek waar het fout kan gaan. Setting, personages, gameplay-mechanieken: schijnbaar simpele keuzes, die echter direct bepalen of een spel tot een succes kan uitgroeien, of niet.

Van een titel als Fuse bijvoorbeeld was eigenlijk van meet af aan duidelijk dat het nooit wat zou worden. Iets dat toch de nodige vragen oproept. Want wie bij Insomniac dacht dat we blij werden van inwisselbare hoofdrolspelers? Een generiek stijltje? Of basale gunplay? Mis-

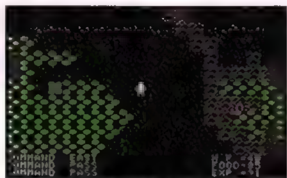


IP'S DIE EEN GENRE SPAWNDEN

Games die een compleet nieuw genre spawnen. Vandaag de dag een zeldzaamheid, maar vroegah... Oh boy! Check dan:



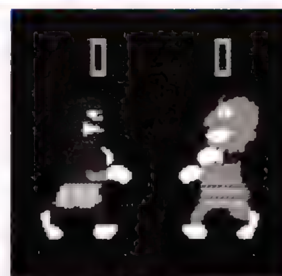
Wolfenstein 3D
First-person shooter (1992)



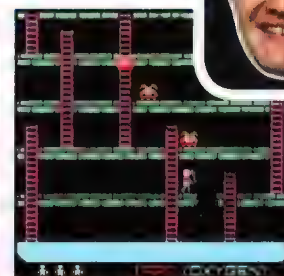
Ultima I: The First Age of Darkness
Role-playing games (1981)



Astro Race
Racegames (1973)



Heavyweight Champ
Fighting games (1976)



Space Panic
Platformers (1980)

schien ook wel niemand, maar besefte de developer dit te laat en bleek het goedkoper een halfbakken product in de winkels te pleuren, dan het hele project te cancellen. Van een gemiste kans kun je dus niet eens spreken.

FOKKING VET

Hoe anders is dat bij titels als Ryse en DARK. Kom op; het oude Rome als setting, gecombineerd met de kracht van de Xbox One om alles betoverend tot leven te wekken? Succes gegarandeerd, toch? Of een stealth-game met vampiers in de hoofdrol... dat kan toch alleen maar fokking vet worden?

NINTENDO: VERNIEUWER OF NIET

Nintendo heeft binnen de gamesbizz nog altijd een naam als innovator. Maar hoe terecht is dat eigenlijk? Kijken we namelijk puur en alleen naar de feiten, dan moeten we constateren dat de Japanners op de Wii, Wii U en 3DS slechts een handjevol verse franchises zijn gestart. En of we nu echt blij worden van Wii Fit, Wii Music, Excite Truck, Steel Diver en Nintendo Land?



Helaas weten we inmiddels beter. Ryse is oké, maar niks speciaals, en daarom beklijft het gevoel: dit had zoveel meer kúnnen, en feitelijk gewoon móeten zijn. Tijdsdruk om als launchgame in de shops te liggen, was waarschijnlijk de boosdoener.

Voor DARK was het anders: een onervaren (en ook gewoon slechte) ontwikkelstudio, gekoppeld aan nul komma nul (marketing)budget staat immers vrijwel altijd gelijk aan een ondermaats product. Daar kan geen goed beginidee tegenop.

Yep, er is een shitload aan redenen denkbaar waarom een game op een drol kan uitdraaien.

LIEFDE

Waarom het bij zo'n The Last of Us dan wel allemaal samenvalt? Wel, allereerst zijn die gasten bij Naughty Dog natuurlijk geen koekenbakkers. Daarnaast bulkt het spel van het budget. Maar veel belangrijker dan dat: er zit tijd en liefde in. Dat druipt uit elke porie van de game, en als je er voor openstaat, voel je zelfs hoe het door de controller je lichaam wordt ingepompt.

Feitelijk is het succes van die game niet eens logisch, aangezien zowel de setting als (trage) gameplay allesbehalve een alledaags recept voor succes zijn. Echter, in een door cynische vervolgen en steriele cash-ins gedomineerde bizz voelt het als een zacht lentebriesje.

> **"Er is een shitload aan redenen waarom een game op een drol kan uitdraaien."**

Dat is de kracht van een nieuwe IP: een kraamkamer met daarin een pasgeboren wolk van een baby - is er iets mooiers denkbaar?

CIRCLE OF LIFE

Terug naar The Circle of Life. De baby wordt namelijk peuter, de peuter een kind, het kind een puber en de puber uiteindelijk volwassen. En hier zit hem de crux. Want wat nou als er, ergens medio 2016, The Last of Us 2 verschijnt? Schreeuwen we dan ook uit volle borst: 'MOORD! BRAND! UITMELKERIJ!!!'?

Nee, natuurlijk niet. Maar stiekem is het dat wél. Gamebedrijven, zowel ontwikkelaars als uitgevers, zijn per slot van rekening geen filantropische instellingen. Er moet ook gewoon geld in het laatje komen. En wat is daar een betere methode voor dan een beproefd concept nog eens dunnetjes overdoen?

Kijk naar Uncharted. Ooit begonnen als jong, naïef spelend kind. Uitgegroeid tot puber, die door zijn swag en eigenwijze inborst echter wel interessant bleef en tevens nét genoeg innovatie toevoegde om copy-paste vermoedens tegen te gaan. Nu, als volwassene, is Uncharted met het reeds aangekondigde next-gen deel vier, klaar om in de voetsporen van household franchises als Tomb Raider en Zelda te treden.

Nee, zo'n cynische zeik-opa als Call of Duty - die om de haverklap met dezelfde, belegen verhalen aan komt zetten - zal het niet worden. Maar dat is ook omdat Sony heeft beslist dat dit niet de beste strategie is om de meeste doekoes uit de serie te peuren. Geloof me: als dat rendabel was geweest...

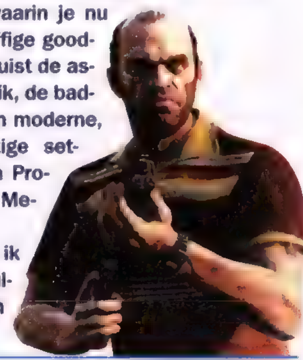
NÚ AL DUIDELIJK

Nieuwe IP's. Ze blijven intrigeren, zelfs als je vermoedt dat het niks wordt. Frisse indrukken zijn immers spannend, en belangrijker: het zorgt voor groei. Ook in de game-industrie. Dat dit met vallen en opstaan gaat, en we door middelmaat als Ryse of zelfs regelrechte rommel als Ride to Hell moeten heenbijten, à la. Want hé: was er zonder Tweede Wereldoorlog ooit een stabiel Europa geweest...?

KAN DIT EEN NIEUWE IP WORDEN, A.U.B?

In de PU hebben we de rubriek 'De Regiestoel'. En al zeg ik het zelf: qua creativiteit doen we echt niet onder voor de gemiddelde Miyamoto of Molyneux!

Zo wil ik binnenkort aan de slag met een ideetje voor een game waarin je nu eens niet zo'n suffige good-guy speelt, maar juist de asshole, de slechterik, de bad-guy. En dan in een moderne, James Bond-achtige setting. Snufje Alpha Protocol, mespuntje Metal Gear, hmmm. Hell, waarom deel ik dit eigenlijk met jullie? Trademarken die handel!





SPIN-OFFS: NIEUWE IP?

Metal Gear Solid: Revengeance, Halo Wars (zie screen), The Bureau: XCOM Declassified. Oftewel: titels uit een gevestigde franchise, zij het met een twist. Nieuw hoofdpersonage, nieuwe setting of zelfs compleet ander genre: het voelt bijna als een nieuwe IP! Maar is het dat ook?
Technisch gesproken natuurlijk niet, al is het feit dat devs iets fris proberen met een bestaand gegeven wel prijzenswaardig. Semi-nieuwe IP's, dan maar...?

Duidelijk is dat we een mooie tijd tegemoet gaan; het begin in de levenscyclus van nieuwe consoles is van oudsher hét moment waarop de meeste nieuwe IP's worden gelanceerd. Dat blijkt ook nu weer, met toppers in spé als TitanFall, Destiny en The Order: 1886 in het verschiet. Of deze spellen een succes worden? Dat blijft koffiedik kijken. Maar wanneer we op de checklist - setting, personages, gameplay-mechanieken - afgaan, heeft het er alle schijn van.

Echter, één ding is sowieso nú al helder: scoren deze spellen ook maar enigszins lekker, dan kan een vervolg niet uitblijven. Iets met The Circle of Life, enzo... ✖

THE BLACK BLOOD CELL

HET MENSELIJK LICHAAM ALS SLAGVELD!

Of Samuel zelf een zieke geest heeft, laten we maar even in het midden, maar fantasie en verbeeldingskracht zijn bij hem in ruime mate aanwezig. Dat bewijst hij met The Black Blood Cell, een door hem zelf bedacht scenario voor een game over een... uuuh... zieke geest, in meerdere opzichten!

Wat is er mis met Aaron? De artsen staan voor een raadsel. Het ene moment was de tienjarige jongen nog vrolijk aan het buiten spelen met z'n vrienden, nog geen tien minuten later begint hij bloed te spugen en valt hij bewusteloos neer.

Op de intensive care van het ziekenhuis waar zijn eigen vader als microbioloog werkt, wordt zijn lichaam 24/7 in de gaten gehouden, want de laatste uitslagen lijken erop te wijzen dat de jongen, vanuit het niets, een heel scala aan vernietigende infecties heeft opgelopen. De medisch specialisten labelen dit fenomeen VIDAS (Viral Increase and Devastating Anomalies Syndrome) en weten de jongen in leven te houden met zware chemische cocktails.

Aaron z'n vader slaapt niet, hij is geobsedeerd bezig met het vinden van een geneesmiddel. Hij schrikt op een gegeven moment wakker, naast zijn microscoop, door de plotselinge bliepjes van zijn pc. De nieuwste metingen bieden verrassend nieuws: Aaron z'n afweersysteem lijkt een manier gevonden te hebben om terug te vechten.

Dit is waar de game begint.

Bloedstroom

The Black Blood Cell is de naam van de avatar van de speler; een nog nooit waargenomen zwart bloedlichaam dat spontaan uit een klomp van witte bloedlichamen geëvolueerd lijkt te zijn om de strijd met de infecties aan te gaan. Deze antropomorfisch weergegeven cel moet het hele lichaam van Aaron doorlopen om alle ziektes die door het nieuwe VIDAS-virus ontketend zijn, op te sporen en te vernietigen.

Het virus heeft zich in de hersenen weten te nestelen, van waaruit het signalen stuurt naar andere delen van het lichaam, om zo genetisch materiaal te herschrijven en nieuwe infecties te creëren.

Aarons lichaam is een gigantische free-roaming wereld waarin 'Black' via de bloedstroom op zoek moet naar alle aanwezige ziektes. Uiteindelijk moet hij alle infecties absorberen, om zo groot en sterk genoeg te worden om het in de hersenen op te nemen tegen VIDAS!

Harmonieus

Elk nieuw gebied (zoals de longen, de darmen, het hart, et cetera) heeft een nieuw esthetisch thema en geeft een eigen draai aan de third-person actie-gameplay.

Het snotterige moeras van de neusholten, waar Black redelijk makkelijk korte metten maakt met een simpele verkoudheid, is hier een mooi voorbeeld van.

De darmen zien eruit als een soort van gigantische bijenraat waar langzaam bloed uit sijpelt om te illustreren hoe het gefilterd wordt. De Hepatitis-familie die zich daar genesteld heeft, ziet er dan ook uit als een druipende korf waar rode bijen al vliegend stukjes van de raat proberen te vernietigen.

De beenmerggebieden, waar Black naartoe kan om

OSMOSIS JONES

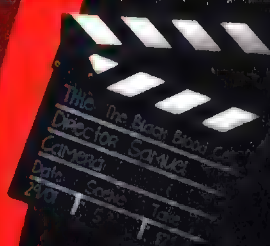
The Black Blood Cell is deels geïnspireerd op de zwaar ondergewaardeerde film Osmosis Jones uit 2001. In deze combinatie van animatie en live-action acteerwerk zien we hoe het personage van Bill Murray geïnfecteerd wordt door een exotische ziekte nadat hij in een dierentuin een smerig ei eet. De witte bloedcel Jones (Chris Rock) neemt het vervolgens samen met een verkoudheidspil op tegen het virus Thrax (Laurence Fishburne).

In de film wordt het menselijk lichaam gerepresenteerd als een stad, met bloedvaten als snelwegen en de maag als een vliegveld.

In Black Blood Cell ligt de esthetische nadruk meer op het biologische, weefselachtige uiterlijk en focust de gameplay zich meer op de uiteenlopende ziektes die bestreden moeten worden in de vorm van creatieve, diverse en uitdagende boss battles.







witte bloedlichamen [illegible] te genezen van schade. Zijn levels [illegible] strakke, witte vormgeving [illegible] het weefselachtige uiterlijk van de organen [illegible] Later in de game wordt de [illegible] naar de witte bloedlichamen [illegible] een teken dat Leukemie [illegible] heeft weten te versterken.
Het is in bijvoorbeeld [illegible] bieden harmonieus [illegible] de illusie van complete (bewegings)vrijheid geeft, maar de variërende moeilijkheidsgraad van deze [illegible] tes zorgt ervoor dat [illegible] zijn lineaire route door het lichaam [illegible]

Koudvuur

Ook zijn er restricties [illegible] niet meteen naar de moeilijkste gebieden [illegible] Het hart dient als de hub van de game [illegible] kun je Black naar de andere gebieden [illegible] maar om bijvoorbeeld bij de darmen te komen, [illegible] hij via de maag reizen [illegible] begin nog veel te [illegible] beschermende [illegible] dan eerst [illegible] (de pokken) verslaan.
De andere bazen bestaan onder andere uit [illegible] we vorm van SARS die de longen [illegible] (koudvuur) dat probeert Aaron [illegible] afsterven en een intens gevecht [illegible] sen de ogen en hersenen.
Als Black sterk genoeg [illegible] gen de AIDS die Aarons [illegible] groot deel weet te blokkeren [illegible] Black eindelijk [illegible] bloedlichamen [illegible] mini-Black Blood Cells. Deze [illegible] zijn strijd tegen het machtige Ebola [illegible] Aaron weet te manipuleren. Met AIDS en Ebola [illegible] wonnen, krijgt de speler [illegible] is de pijnappelklier van de hersenen.

Ethiek

Na het intense gevecht met [illegible] DMT van de klier illusies [illegible] door het leveldesign continu [illegible] uitgespeeld en ontwaakt Aaron uit [illegible]
In de nasleep van de game krijgen [illegible] scenes te zien hoe het nou komt dat [illegible] haupt met dit [illegible] men: zijn eigen vader heeft [illegible] Aarons vader blijkt al jaren bezig met het ontwi[illegible] kelen van een [illegible] kunnen genezen van kanker [illegible]
De sleutel [illegible] menselijke afweersysteem [illegible] Aaron jarenlang [illegible] dische experimenten. Deze [illegible] zoon dus [illegible] [illegible] uiteindelijk [illegible] zou komen. Black [illegible]
Dankzij deze evolutie van het bloedlichaam [illegible] miljoenen mensen [illegible] van medicatie [illegible] Aaron jarenlang als proefkonijn is gebruikt. Dat hij immers heeft geleefd [illegible] grote kans was dat hij zou sterven [illegible] daar maar eens [illegible]



Zo'n tien jaar geleden, tijdens een door alcohol benevelde avond in een Haarlems café, koos de PU-redactie Metal Gear Solid als 'beste game ooit' - nog boven Ocarina of Time, Final Fantasy VII en Super Mario World. Waarheid of dronkemansgelal? Graddus vond 't tijd om dat dossier eens te heropenen...

GRADDUS' GAME-MONUMENT

METAL GE

Tuurlijk, er waren al eerder Metal Gear-spellen verschenen. En met het recent gereleaste GoldenEye 007 en Mission: Impossible had het stealth-/sneak-/spionagegenre duidelijke geursporen achtergelaten. Toch kon niets, maar dan ook níets de wereld in 1998 voorbereiden op de aardschok die Metal Gear Solid teweeg zou brengen.

Dit was misschien wel de ultieme videogame. Een epos waarover je als kleine koter fantaseert, die je als puber speelt en waar je als volwassen vent nog vaak nostalgisch aan terugdenkt. Precies zoals nu, dus...

Schimmenspelletjes

Even eerlijk: wie is er geen sucker voor spionagethrillers? Van die listige schimmenspelletjes met de wereldheerschappij als inzet. Globale geschillen waarbij één man het verschil maakt, geperfectioneerd in het werk van Fleming, Ludlum en Le Carré. Good vs. evil, heroïek vs. haat. Ik vind het heerlijk. Geen wonder dus dat Metal Gear Solid me meteen bij de ballen greep.

Want als dit spel ergens in uitblinkt, is dat het verhaal. Hoewel, verhaal... feitelijk vind ik dat woord tekortschieten. Als uitvinder van het inmiddels uitgewoonde begrip 'filmisch', was Metal Gear Solid namelijk een van de eerste die liet zien waartoe games als vertelmedium in staat zijn; namelijk interactief onderdeel worden van een sfeervolle, dynamische wereld.

Oké, meer recentelijk vlogen Kojima en co op dat vlak wellicht een ietsiepietsie uit de bocht; denk aan het slaapverwekkende gezwam via de Codec in Sons of Liberty, of de lachwekkend lange cutscenes uit Guns of the Patriots. In Metal Gear Solid echter was alles nog puur. Een onversneden, rauw spionagesprookje dat met recht 'Tactical Espionage Action' als subtitel draagt!

"Een onversneden, rauw spionagesprookje dat met recht 'Tactical Espionage Action' als subtitel draagt!"

Stront aan de knikker

Het begint simpel. We bevinden ons in de schoenen van Solid Snake, een legendarische covert-op specialist die wordt belast met de taak het afgelegen eiland 'Shadow Moses' in de Fox-archipel bij Alaska te infiltreren.

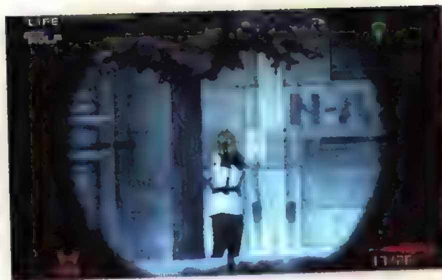
Eenmaal aan wal, blijkt de stront behoorlijk dik aan de knikker te kleven. De afvallige special forces-eenheid Foxhound trekt aan de touwtjes en stelt de Amerikaanse overheid een ultimatum: binnen 24 uur moet het stoffelijke overschot van de roemruchte huurling Big Boss in hun bezit zijn. Zo niet, dan wordt Metal Gear REX ingezet - een met atoombommen bewapende mech waartegen geen enkel kruid gewassen is...

Of toch wel...?

Zoals ik al zei: ik ben een sucker voor dit soort plots. Geef me een meedogenloze terroristische organisatie, een afgelegen basis en de









AR SOLID

dreiging van een nucleaire aanval, en ik zit op het puntje van mijn stoel.

Maar het mooiste aan Metal Gear Solid? Dat ik deze shit beleef door de ogen van Solid Focking Snake, a.k.a. het coolste gamepersonage dat ik sinds de hoogtijdagen van Duke Nukem onder de knoppen heb gehad. Onderkoeld, calculerend en fokking efficiënt, maakt de door whiskey en tabaksrook gemasseerde stem van David Hayter van een al superwreed character ook daadwerkelijk een karákter. Je voelt gewoon: ondanks zijn bijna superhumane skills is Snake bovenal een mens van vlees en bloed. Een soldaat met een missie. Een absolute baas!

Spaghettiwesternboef

En meneer Snaak is niet de enige memorabele figuur. Want laat het maar aan Japanners over om met de meest excentrieke persoonlijkheden op de proppen te komen. Vooral als ze westers georiënteerde personages 'doen', is het genieten geblazen - bijna altijd worden het karikaturale, haast schertsfiguren met minstens één quirky karaktereigenschap. Metal Gear Solid zit er vol mee.

Neem Revolver Ocelot. Een verknipte spaghettiwesternboef die sneller schiet dan zijn schaduw, maar ook gepijnigd wordt door mysterieuze kwellingen uit het verleden. Of Psycho Mantis, de mentale maniak die op het eerste oog onverslaanbaar lijkt omdat hij je gedachten (als in: savegames op je memorycard) leest en je dus altijd één stap voor is. Serieus, toen ik hem voor het eerst de woorden 'You like Castlevania, don't you?' hoorde zeggen, dacht ik dat ik een hartverzakking kreeg. Dafuq, hoe weet-ie dat dan??? Het moment dat ik eindelijk uitvogelde hoe ik hem moest verslaan (tip: hij heeft een beetje een one-track mind), gaf me meer voldoening dan ik ooit in een videogame heb ervaren.

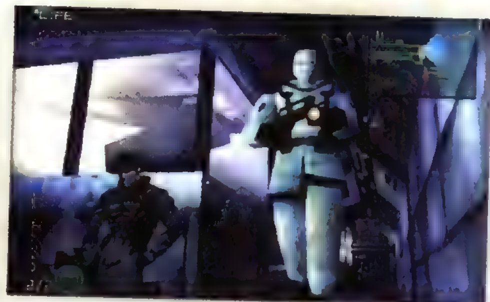


Daarmee is Psycho Mantis feitelijk een metafoor voor Metal Gear Solid als geheel. Deze game speelt met je emoties en gedachten, doorbreekt zelfs de Vierde Muur, en net wanneer je denkt dat je doorhebt hoe de vork in de steel zit, wordt er weer een nieuwe mindfuck naar je kop geslingerd. Maar hé, ik ben Solid Snake. Ik kan de hele wereld aan!

Absolute pionier

Ook wat betreft gameplay is Metal Gear Solid een instant-klassieker. Als absolute pionier op het gebied van stealth, doet deze game één ding verschrikkelijk goed: het blikveld van de vijand showen.

Eerdere titels uit het genre lieten je altijd een beetje gokken: ziet ie je, of ziet ie je niet? Op Snake's radartje kun je echter precies checken of de kust veilig is. En is het dus ook altijd je eigen schuld als je wordt gesnapt. Gelukkig heb je als superspion vanzelfsprekend een heel arsenaal aan wapens en gadgets tot je beschikking. En als laatste redmiddel kun je natuurlijk altijd nog wegsneaken onder een doos! Toch betrapt? Ook geen ramp, hoor. Het bombastische muziekje dat vervolgens begint te spelen, is immers het stoerste stukje sound ever. Soms, als ik er zin in heb, draai ik het tijdens mijn boodschappenrondje door de Appie. Gewoon, omdat het alles met de macht tien epischer maakt. Google maar even op 'MGS Alarm Theme', en koop direct de soundtrack op eBay, alsmede natuurlijk de game zelf. Enneh, als je dan toch bezig bent: de GameCube-remake uit 2004 is stiekem de beste versie...

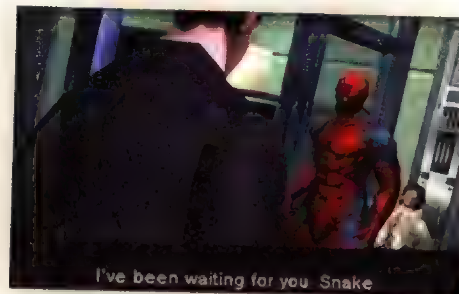


Niet denkbaar

Weet je wat mij nou weer eens leuk lijkt? Met de complete PU-redactie naar een Haarlems café, pullen vol bier bestellen en dan een paar uur lang orakelen over wat nou precies de beste game ooit gemaakt is. Jurjen komt sowieso met Super Mario Galaxy, Jan waarschijnlijk met Uncharted en Ed natuurlijk met Colin McRae. En ikzelf? Tja, om eerlijk te zijn, ben ik nog altijd verbolgen over het feit dat Ocarina of Time tien jaar geleden niet als winnaar werd gekozen.

> **"Snake is bovenal een mens van vlees en bloed. Een soldaat met een missie. Een absolute baas."**

De kans dat Metal Gear Solid ook ditmaal weer als beste uit de bus komt rollen, acht ik klein. Daarvoor is er in de tussentijd gewoon te veel gebeurd, en zijn we met spellen als Uncharted en BioShock inmiddels aanbeland bij de volgende generatie 'verhalende' actiespellen. Daarentegen: Metal Gear 2, 3, 4 en subdelen als Revengeance mogen überhaupt blij zijn als ze tijdens die verkiezing worden genomineerd. En een mooier compliment voor het origineel is eigenlijk niet denkbaar... ✖

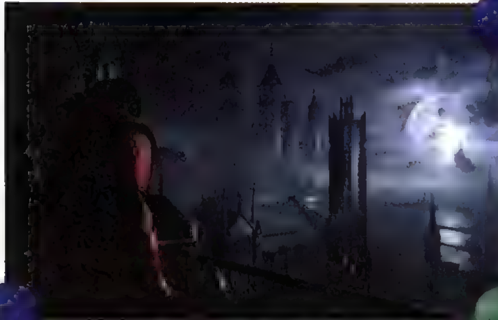


REVIEWBLAD

TOPSCORE

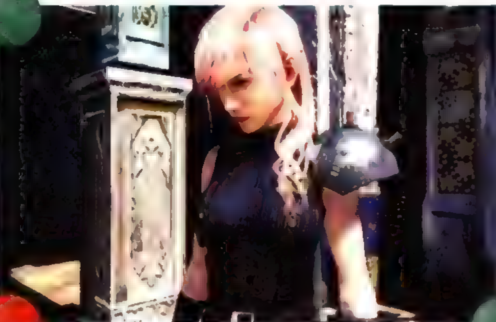
TOMB RAIDER: DEFINITIVE EDITION
(PAG. 072)





BLOEDDORSTIGE GAME

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
(PAG. 054)



BLOEDMOOIE GAME

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII
(PAG. 058)



BLOEDHETE GAME

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
(PAG. 056)

Mijn vijf centen - De meest trieste maanden van het jaar zijn wel deze maanden, waarop 'buiten zijn' betekent dat je gegeseld wordt door wind, regen, hagel en sneeuw, moet vechten tegen de kou en de groene snottebellen.
En juist in de maanden waarin we de troost van een goede pot gamen wel kunnen gebruiken, worden we slechts opgezadeld met indie kickstarters of HD-remakes van antieke shit. Een klote tijd voor ons gamers dus, en ongetwijfeld is dit de reden voor het waanzinnige succes van de DayZ en Rust alpha's. Gamers hebben games nodig, ook al zijn het alpha-versies. Behalve al die ellende brengt deze periode ook leuke dingen, want het begin van het jaar is qua verheug-gehalte namelijk altijd het tofste. We gaan op tripjes, zien de eerste beelden van nieuwe games, er wordt nieuwe shit aangekondigd en je begint al te watertanden van al die lekkere vette games die dit jaar uit gaan komen. Hopelijk wordt de Xbox One in Nederland ook nog eens een keertje gelanceerd, want het begint me inmiddels aardig de keel uit te hangen dat Microsoft ons Nederlanders figuurlijk in de bek schijt.
Blijf hoopvol, gamer! - Tjeerd



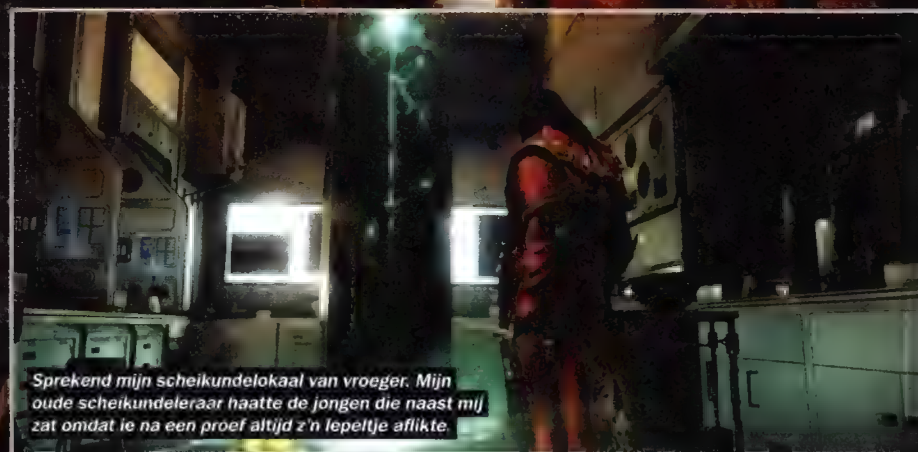
- CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
- LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII
- DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
- BROKEN AGE ACT I
- GOLD AWARD * THE BANNER SAGA
- TESLAGRAD
- FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER
- FABLE: ANNIVERSARY
- BALDUR'S GATE II: THE ENHANCED EDITION
- ARCHANGEL
- GOLD AWARD * TOMB RAIDER: DEFINITIVE EDITION
- MARVEL PUZZLE QUEST - DARK REIGN

OOK GESPEELD

- CASTLE DOOMBAT
- DUSTFORCE
- MIGHT & MAGIC 10
- ASSASSIN'S CREED: LIBERATION
- OLLIOLLI
- DEUS EX: THE FALL
- FARSH
- DON'T STARVE
- DR LUIGI
- THE SHADOW SUN

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

In de literatuur worden vampiers voornamelijk ingezet als metaforen voor verkrachting. Ze belichamen de angst die je hebt dat er midden in de nacht een eng, onbekend persoon bij je in bed komt liggen, bijvoorbeeld. Maar volgens Samuel slaat de nieuwe Castlevania gelukkig een geheel andere weg in.


Sprekend mijn scheikundelokaal van vroeger. Mijn oude scheikundeleraar haatte de jongen die naast mij zat omdat ie na een proef altijd z'n lepeltje aflikte.

"Wow, Satan heeft de sportschool ontdekt", zei ik hardop toen ik de gevallen engel voorbij zag komen in Castlevania: Lords of Shadow 2. In deel één was hij een uiterst slanke, naakte, bleke verschijning met lang zwart haar. Fysiek best imposant, maar hij was overduidelijk iemand die het meer van zijn intellect en verleidende capaciteiten moest hebben dan van brute kracht. Het was een geweldig design voor de voormalige Lucifer.
In dit vervolg is hij echter aan de anabolen gegaan. Hij ziet er zeker weten nog altijd uit als de personificatie van het kwaad, maar de subtiliteit is verdwenen en dat vind ik een beetje jammer. Wat dat betreft staat de duivel symbool voor de hele game, want net als Satan is Lords of Shadow 2 intenser, duisterder en, eh, 'groter' dan zijn voorganger, maar wel ten koste van de subtiliteit en focus.
Deze afsluiter van de trilogie (Mirror of Fate was er ook nog) doet namelijk wel heel erg hard z'n best om episch te zijn. Misschien iets té. *Less* is vaak *more*.

Basic

Het verhaal is hier een mooi voorbeeld van; het is een simpel plot dat echter door allerlei onnodige zijweggetjes z'n focus en kracht verliest. Over het algemeen is het basic gamezooi: de kwaadaardige Satan keert terug naar de aarde en slechts de even kwaadaardige Dracula kan hem stoppen (vuur met vuur bestrijden, he). Na duizend jaar slapen, is Drac echter een slapjanus geworden en moet hij dus eerst op krachten komen. Ondertussen moet hij ook nog een tegengif zoeken, want de dochter van Satan is een wetenschapper die met een virus de inwoners van Castlevania City (ja, zo heet het echt) heeft veranderd in demonen. Of zombies. Demozomben?
Oh, en Dracula wordt ook af en toe naar z'n oude kasteel teruggeteleporteerd - dat alleen nog in zijn herinneringen bestaat - waar hij spiegelstukjes moet vinden en tegen oude vijanden moet vechten, ondanks dat ze dus eigenlijk al duizend jaar dood zijn. Ofzo.
Het is nogal vaag allemaal en al deze subplots dienen puur als McGuffin om jou te laten rondstruinen in diverse gebieden zoals een grimmige metropool, een gotisch kasteel en een biochemisch laboratorium.

Cheesy

Ik stoor me niet aan dunne of verwarrende plots, maar het script is vergelijkbaar oppervlakkig en dat doet me wel pijn. Vooral omdat de voice-acting verzorgd wordt door grootheden als Sir Patrick Stewart, Jason Isaacs en Natascha McElhone: geweldige stemmen waar weinig indrukwekkends mee gedaan wordt dankzij een cheesy script. Gelukkig is de muziek van een veel hoger niveau en weten de vele prachtige en bombastische orkestrale arrangementen het gevoel van een hoogstaande Hollywood-productie wél te evenaren.
Grafisch is de game helaas weer inconsistent. De kartelrandjes die soms op het scherm verschijnen, boeiden mij geen hol, maar het saaie leveldesign in bijvoorbeeld het laboratoriumgedeelte stelde mij wél te-

weetje - weetje

Met het Mastery-systeem motiveert de game je om niet de hele tijd dezelfde aanvallen te gebruiken. Je kunt je wapens slechts levelen door het hele scala aan beschikbare aanvallen te gebruiken.


Als een vampier honger heeft, droomt ie vermoedelijk van giraffen...

leur. Vooral omdat ik me een half uur daarvoor nog stond te vergapen aan de prachtige architectuur van Dracula z'n kasteel en de volle maan die het balkon poëtisch belichtte. Over het algemeen is de game werkelijk prachtig, maar dan vooral wanneer de typische Castlevania-segmenten aan de beurt zijn.

Gewoon stom

Daarmee lijk ik het probleempje van de game te hebben gevonden: het wil namelijk óók heel veel dingen doen die totaal niets met Castlevania te maken hebben. En dat is op zich prima, maar het moet wel iets toevoegen.

De eerste Lords of Shadow brak ook met veel serieconventies, maar de meeste ervan werkten.



weetje • weetje

Lords of Shadow 2 heeft veel minder quick-time events dan zijn voorganger. Ook zijn de vaste camerahoeken verwijderd en zijn de levels een heel stuk minder lineair. Hierdoor voelt de game veel vrijer en opener aan dan Lords of Shadow.



Omdat er al Amerikanen op de maan zijn geweest, wil de Chinese regering een man op de zon zetten. Toen deskundigen zeiden dat zo iemand zou verbranden, vertelden de partijleider dat ze 'm natuurlijk 's nachts stuurden.

Lords of Shadow 2 heeft echter veel frustrerende scripted platform- en stealth-segmenten die de flow van de rest van de game ontzettend opbreken. Niet omdat ze te moeilijk zijn, maar omdat ze gewoon niet zo leuk zijn. Net als in Uncharted langs kabels klimmen is geinig, maar er tien keer afflikkeren omdat ze plotseling onder stroom komen te staan, is gewoon stom. In een rat kunnen veranderen om stealthy langs vijanden te glippen, is conceptueel erg tof (vooral omdat de originele Dracula dat ook kon) maar waarom überhaupt sneaky doen? Ik ben Dracula! De heer der schaduwen! The prince of fucking darkness! Het ene moment ben ik 'het enige dat Satan kan stoppen' en het andere moment moet ik geforceerd stealthy gaan doen omdat ik 'niet sterk genoeg ben voor die bewaker met die grote gun'. Is het script geschreven door m'n ex, ofzo? Zij was net zo wispelturig over mijn capaciteiten.

Kutwijf

Sorry voor al deze negativiteit. Het lijkt nu echt alsof Lords of Shadow 2 een uiterst matige game is, maar dat is het allesbehalve. Sterker nog, het is een erg goede game, met een heerlijk vechtsysteem dat niet alleen om hersenloos beuken draait. Ik ben denk ik gewoon wat teleurgesteld omdat ik zo hoopte dat het een van de beste games van het jaar zou worden. Ik wilde er van tevoren al zo graag een Gold Award op prikken dat ik een beetje boos ben geworden, vooral op mezelf.

Maar goed, ik kan die irritatiepuntjes niet negeren. Geen Gold Award dus, maar ach, maakt dat uit? Je wil dit sowieso wel spelen, geloof me. Al is het alleen maar om het geweldige creature design te aanschouwen.

Zoals in elke Castlevania-game zijn ook hier de bossfights het hoogtepunt van de game en, damn, hoogtepunten zijn het zeker. Ze vereisen het nodige denkwerk én beheersing van het pientere vechtsysteem, en zijn daarnaast prachtig om te zien. Tijdens het gevecht tegen de erotische Carmilla duurde het bijvoorbeeld even voordat ik doorhad dat ik haar schild moest breken met mijn vlammende vuisten en haar op d'r plaats moest houden door haar te bevriezen. Toen ik dat snapte, kickte dat 'en nu ga je dood, kutwijf!' gevoel in. Heerlijk.

"Gigantisch, sexy, badass en heerlijk duister; een meer dan prima afsluiter van een toffe saga."

Momentum

Ik noem het gevecht met Carmilla omdat de game daar, op zo'n dertig procent, eindelijk omsloeg van 'leuk maar verwarrend' naar 'geweldig en uniek'. Op dat punt klikte de gameplay eindelijk, kauwde de game niet meer voor wat ik moest doen én kreeg ik de kracht om in mist te veranderen waardoor ik het leveldesign opeens begon te begrijpen. Die hekken die overal stonden? Die stonden er niet als een goedkope manier om levels af te bakenen, nee, ik kon er nu opeens doorheen glippen en nog grotere gebieden verkennen. De gevechten werden opeens intenser, gevarieerder en moeilijker, waardoor het juiste gebruik van de magische wapens een riskante en dus bevredigende business werd.

En dat slappe verhaal? Dat begon plotseling momentum te krijgen, waardoor ik toch met de personages begon mee te leven.

Het is daarom jammer dat de game een paar verwarrende uren nodig had om in elk opzicht op gang te komen, want anders had dit spelleke die Gold Award zeker van me gekregen.

Gelukkig is Lords of Shadow 2 verder gigantisch, sexy, badass en heerlijk duister; een meer dan prima afsluiter van een toffe saga. En Satan zag het dat goed was. ✪



SCORE 83

De eerste vijf-zes uur zijn allesbehalve indrukwekkend en geven je het gevoel een verwarrende God of War-wannabe te spelen. De overige twintig uur bestaan uit pure digitale bloedlust en zullen je nog lang bijblijven.

SAMUEL



Een ervaren gamer speelt dit binnen twintig uur uit. Wie alle geheimen wil vinden en challenges wil klaren, is vijf uur langer bezig.

20 UREN



BASICS

HACK & SLASH
MERCURY STEAM / KONAMI
1 SPELER
28 FEBRUARI 2014

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE



REVIEW

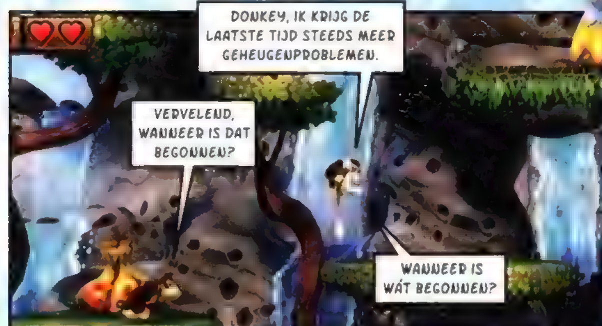
Wii U

Sinds de allereerste Donkey Kong uit 1981 is Jurjen groot liefhebber van 2D-platformgames. Dat die liefde niet roest, blijkt wel uit de levensvreugde die hij uitstraalt sinds hij aan het nieuwste spel van Donkey Kong is begonnen.





Met een combinatie Donkey Kong en Dixie Kong spring ik op platformen die zijn bevestigd aan de wieken van molens in de prachtige alpenweiden van Windmill Hills, het eerste level van de tweede wereld. Ik laat het zware lijf van de aap vallen op erg grappig getekende muizen en uilen, en gebruik timing en behendigheid om af te rekenen met everzwijnen die vuurballen uit hun neusgaten schieten.
Er zijn ook grote Duitse bierpullen waarbij ik op de grond kan slaan om bonussen te vinden. Het voelt alsof die daar speciaal voor mij zijn geplaatst.
Met de paardenstaart van Dixie Kong kan ik een stukje omhoog vliegen, om achter wat bladeren een platform met een Cranky Kong-ton te vinden. Als die oude aap op mijn rug is gesprongen, denk ik terug aan hoe het allemaal begon.



Figurantenrollen

Het begon allemaal met een grote aap. De geschiedenis van de platformgames. Mijn liefde voor platformgames. De carrière van Mario.
Donkey Kong verscheen in 1981 en was de eerste game waarin je met een personage over obstakels en gaten kon springen - nog steeds de basishandelingen in elke platformer.
Je kon ook al klimmen, en een power-up pakken om af en toe eens wat obstakels kapot te beuken. Alleen: dit deed je allemaal niet met de grote aap waar het spel naar was genoemd, maar met een besnord mannetje dat eerst Jumpman, en later Mario werd gedoopt. Donkey Kong zelf deed in die tijd eigenlijk niet zoveel.
Na de eerste Donkey Kong, schoot de carrière van Mario als een raket de hemel in, terwijl de grote aap niet verder kwam dan figurantenrollen in kleine actiegames.
Zo sukkelde de aap dertien jaar door, totdat hij een lange witte baard had, en zijn opvolger verscheen om de naam Donkey Kong nieuw leven in te blazen.

Cranky

In 1994 verscheen Donkey Kong Country, en de wereld stond op zijn kop. Voor het eerst kon Donkey Kong rennen, springen en klimmen als zijn grote rivaal Mario, en nog veel meer dan dat. Bijvoorbeeld: aan lianen slingeren, op een neushoorn rijden, en van ton naar ton knallen. Daarbij waren de graphics veel mooier dan die van Mario's spellen ooit waren geweest, en zat er zelfs een (soort van) tweespelerstand in het spel.
Wat niet iedereen begreep, was dat deze plots zo acrobatische Donkey Kong niet de échte, originele Donkey Kong was. Die zat wel in het spel, maar niet als actieve deelnemer.
Na het tweede level van DKC kwam je 'm tegen bij zijn winkel, Cranky Kong, de originele aap uit Donkey Kong. 'Back in my days, we used to have real gameplay', mopperde de oude aap terwijl hij met zijn wandelstok zwaaide – blijkbaar nog steeds gefrustreerd over zijn passieve rol in de geschiedenis van de videogames.
Het doet me deugd dat de



grote aap waar het allemaal mee begon, in DKC: Tropical Freeze eindelijk eens écht in actie komt.

Dagobert

Kijk 'm gaan die ouwe aap met z'n gekke baard! Hij gebruikt zijn wandelstok als pogostick om hoger te kunnen springen, zonder schade op scherpe vijanden te landen en over puntige ondergronden te stuiteren. Natuurlijk zijn die kunstjes gejat van Dagobert Duck, die rond 1990 al pogo-end door de DuckTales-games ging, maar het pást wel bij de oude aap en maakt hem tot lastigste personage om mee te spelen - dus de beste keuze voor de meest ervaren gamers. Beginnende gamers kunnen het beste kiezen voor Dixie Kong (vliegt bij een volgehouden sprong een stukje omhoog) of Diddy Kong (vliegt bij een volgehouden sprong een stukje verder) - tenminste, in de tweespelerstand. In de eenspelerstand valt er niets te kiezen: je speelt altijd met Donkey, en kunt een van de drie andere Kongs op je rug nemen om zijn/haar vermogen te gebruiken – als een soort power-ups, dus eigenlijk.

De ruime keuze aan Kongs biedt grond aan interessante tactische overwegingen: welke aap kun je het best meenemen om het volgende lastige stuk te halen?

weetje • weetje

De muziek is dit keer weer gecomponeerd en geproduceerd door David Wise, die ook de muziek voor de eerste drie DKC-spellen verzorgde. Nou vond ik de muziek in Donkey Kong Country Returns (waar David Wise dus niet aan meewerkte) zeker niet verkeerd, maar nu de oude meester terug is op z'n oude honk, worden ook je oren in Tropical Freeze meer dan ooit verwend.


Tropical Freeze... Arme Miljonair... Zwangere Maagd... Dikke Ethiopiër... Eerlijke Politicus... Nuchtere Rus... Ruimdenkende PVV'er... Bescheiden Fransman... Betrouwbare Bankier...

Pluizige vacht

Wat graphics betreft stijgt deze DKC uit boven alle voorgangers, wat niet meer dan logisch is, aangezien dit de eerste DKC is op Nintendo's krachtigste hardware ooit. En je gaat ervan genieten, die pluizige vacht van DK op je HD-scherm, de supersmoothy 60 frames per seconde en de wervelende 3D-effecten wanneer je je apen in de diepte schiet.

Naast de spectaculaire presentatie, is de hoge moeilijkheidsgraad natuurlijk ook een dingetje van de DKC-serie. Die ligt nog steeds vrij hoog, maar toch iets lager dan in voorganger Donkey Kong Country Returns. Wat mij betreft goed nieuws. Zo'n blij, lekker uitbundig platformspel speel ik niet om te ploeteren als in een Dark Souls, maar om met flinke inspanning en concentratie (dat wel) gewoon een beetje op te schieten.

> **"Knap gemaakt, lekker uitbundig en heerlijk gevarieerd."**

Dat de makers van deze DKC ploeterende gamers graag een handje helpen, blijkt ook wel uit de mogelijkheid om, met een volgelopen Kong-Powmeter, alle vijanden in beeld in levens, health of bananenmunten te veranderen.

In brand

Vooruit, laat ik nóg eens een positief punt aanstippen: de heerlijke variatie in levels en uitdagingen.

Het eerste level van de derde wereld voert je bijvoorbeeld naar Afrikaanse steppen die zo uit de Lion King lijken te komen, maar dan met dansende poppen van giraffen en slangen om langs te springen en te slingeren. Het volgende level zit je nog steeds in Afrika, alleen krijg je nu te maken met tornado's en bliksemflitsen, die je via door de lucht waaiende platformen probeert voor te blijven. Het derde Afrikalevel staat zo'n beetje helemaal in brand, wat weer heel andere uitdagingen met zich meebrengt.

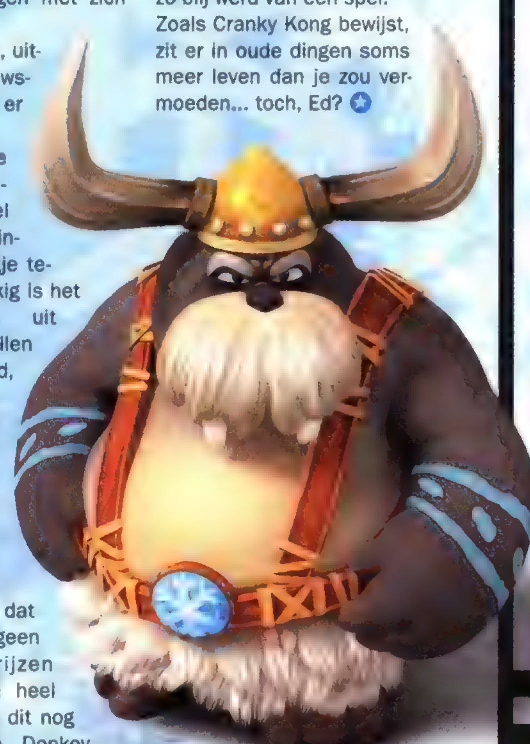
Zo blijf je verrast, uitgedaagd en nieuwsgierig naar wat er gaat komen. Dat de vierde wereld een waterwereld is, viel me in eerste instantie een beetje tegen, maar gelukkig is het zwemmechaniek uit eerdere DKC-spellen enorm verbeterd, en geeft ook in deze wereld elk level weer een eigen draai aan de actie.



Oude dingen

Iedereen snapt dat Tropical Freeze geen originaliteitsprijzen gaat winnen. In heel veel aspecten is dit nog steeds dezelfde Donkey Kong Country die in 1994 verscheen, en eigenlijk is het doodzonde dat een zo bekwame studio als Retro (we hebben het hier over de makers van de Metroid Prime-serie, mensen!) op een dergelijke herhalingsoefening zijn gezet. Dat gezegd hebbende; je voelt wél aan alle aspecten van deze bovenste beste 2D-platformer dat er door een van de beste studio's ter wereld aan gewerkt is. En waarom eigenlijk ook niet, aangezien er nog steeds heel veel mensen zijn die - net als ik - dit soort spellen graag spelen? Ouderwets of niet, het is toch alweer een paar maanden geleden dat ik zo blij werd van een spel.

Zoals Cranky Kong bewijst, zit er in oude dingen soms meer leven dan je zou vermoeden... toch, Ed?



SCORE 86

Originaliteitsprijzen gaat Tropical Freeze niet winnen, maar wie van knap gemaakte, lekker uitbundige en heerlijk gevarieerde 2D-platformers houdt: haal deze maar in huis.

JURJEN

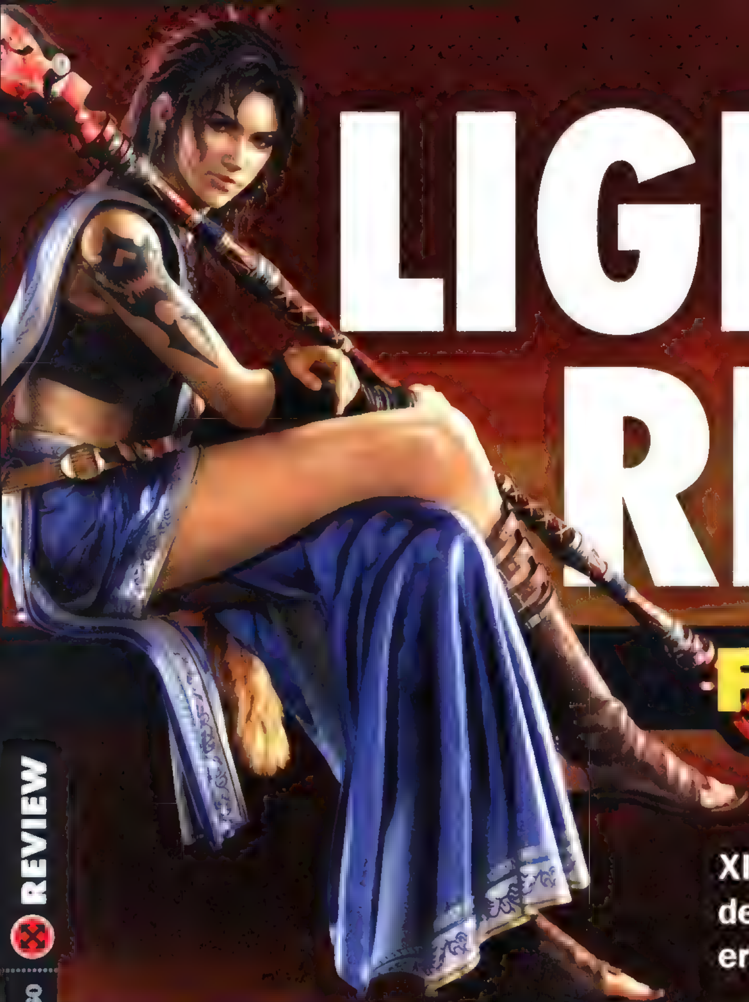
Het eind bereik je in tien uur. Vervolgens nog tien uur om alles te unlocken. Daarna zijn er de Hard mode en online-leaderboards.

20 UREN

3

BASICS

2D-PLATFORMER
RETRO STUDIOS / NINTENDO
1-2 SPELERS
OUT NOW



LIGHTNING RETURNS

FINAL FANTASY XIII

Op de valreep brengt Square Enix nog even het derde en laatste deel van Final Fantasy XIII uit voor de 'oude' consoles. Florian was benieuwd of deze RPG het waard is om de PlayStation 3 of Xbox 360 er nog even voor naast de tv te laten staan.



Square Enix is de laatste tijd een beetje z'n mojo kwijt, als het gaat om de Final Fantasy games. FFXIII en XIII-2 waren op zich prima RPG's, maar geen meesterwerkjes, zoals FFVII tot en met FFX dat waren. Gelukkig luisteren ze bij Square Enix wel goed naar de fans en zag je in XIII-2 al een hoop verbeteringen ten opzichte van het eerste deel. Met Lightning Returns hoopt Square weer helemaal op de goede weg te zitten en dat is ze redelijk gelukt.

Dertien dagen

Lightning Returns speelt zich vijfhonderd jaar na het einde van XIII-2 af. Lightning was in een lange 'winterslaap', maar dertien dagen voor het einde van de wereld wordt ze wakker geschud door een hogere macht. Het wordt Lightning al snel duidelijk dat 't haar taak is om zoveel mogelijk mensen te redden, voordat de wereld vergaat.

Je hebt in totaal dus dertien dagen en dat betekent dat je

"Een vette RPG met vreselijk veel mogelijkheden en content."

in deze Final Fantasy game voor het eerst tijdsdruk hebt. Op papier klinkt dat belachelijk, want juist in een RPG wil je alles op je gemak ontdekken. In de praktijk merk je gelukkig dat je die dertien dagen kunt verlengen door sidequests te doen en mensen te redden, waardoor je uiteindelijk toch nog alle tijd hebt om alles te checken. Ik dacht aanvankelijk dat ik me dood zou ergeren aan die timer in beeld, maar uiteindelijk heb je er weinig last van en brengt het juist wat spanning in de game.

Vrijheid

Een hoop fans vonden Final Fantasy XIII en XIII-2 veel te scripted en lineair, en naar die klachten heeft Square Enix goed geluisterd. In Lightning Returns wordt je handje niet meer constant vastgehouden, maar word je al snel in het diepe gegooid.

Je kunt de gigantische open wereld ontdekken zoals je dat zelf wil, en het wordt vanzelf wel duidelijk dat je ergens nog niet hoort te zijn door de overpowered monsters die je tegenkomt.

Naast de main missions zijn er ook heel veel dingen te doen met Lightning en haar vrienden. Overal kom je NPC's tegen die je hulp nodig hebben, er is een shitload geheimen te ontrafelen waar je brute wapens, armor en items mee kunt verdienen en er zijn in de dorpjes zoveel winkeltjes te vinden dat je alleen hier al een dagtaak aan hebt.

Er zitten zoveel shops en items in deze Final Fantasy dat ik zelfs af en toe die old skool Final Fantasy vibe voelde! Hulde Square, dit is wat we willen.

Combo's

Square Enix is volledig van de random encounters en turn-based battles afgestapt en heeft gekozen voor een snellere manier van vechten. Je kiest je aanvallen dan ook niet meer uit een menu, maar in real-time met button mapping. Dit is helemaal te customizen, zodat je zelf kunt kiezen onder welke knop je bepaalde aanvallen plaatst.



weetje • weetje

Grafisch oogt Lightning Returns prima, maar de CGI-filmpjes zijn pas echt ziekelijk mooi. Square Enix is en blijft de koning van de CGI!





Daarnaast kan je tijdens de battle wisselen van outfit, waardoor je eigenlijk een ander soort specialiteit krijgt. Zo kun je bijvoorbeeld een Warrior en een Mage maken en instant tussen de beide stijlen wisselen tijdens de battles. Het werkt een beetje als de Paradigm Shift uit de vorige delen, maar het is nu nog veel uitgebreider. Je kunt alle kanten op en exact de stijl gebruiken die je in je hoofd hebt.

De mogelijkheid om in een battle direct te kunnen switchen van stijl is ontzettend cool, en als je er goed in bent, kan je zelfs dikke combo's maken. Je begint bijvoorbeeld met Thunder, maakt dan een vette melee combo en sluit af met Blizzard. Hou rekening met een zekere learning curve, maar als je het switchen onder de knie hebt, zit je regelmatig met een flinke grijns op je bek. De battles zijn dus ook niet meer turn-based. Als je helemaal niks doet, blijft de vijand gewoon aanvallen en dat maakt dat je af en toe verdomd snel moet reageren.

Je kunt nu zelfs in 360 graden om de vijand heen lopen en hem in z'n rug aanvallen voor meer schade! Het brengt wat tactiek naar de battles en het feit dat je bijvoorbeeld op het juiste moment kunt blocken en zo een counter-aanval kan doen, is een geweldige toevoeging. So far so good!

weetje • weetje

Lightning Returns is het allerlaatste deel van de FFXIII-serie. Het verhaal van Lightning komt echt tot een eind en er wordt een hoop duidelijk. Toch is het ook een opzichzelfstaand verhaal en krijg je flashbacks van de eerste twee games, waardoor ook nieuwkomers het zullen begrijpen!

Middenweg

Het probleem is echter dat deze stijl van vechten niet helemaal past bij een RPG. Ik snap de gedachtegang van Square wel om af te stappen van de turn-based battles en iets nieuws te doen, maar de actie is nu te snel voor een RPG en te langzaam voor een action game!

Het is alsof Square geen echte keuze durfde te maken en daarom het roer maar half heeft omgegooid. Waarom word je bijvoorbeeld nog steeds naar een battle arena getransporteerd als je gaat vechten? Als je zo'n snel battlesysteem hebt, is het heel suf dat je steeds moet wachten tot je battle geladen is.

Rommelig

Middels het vechtsysteem heeft Square dus geprobeerd van Lightning Returns wat meer een action game te maken, maar daar is de actie dan weer net te clunky en te langzaam voor.

Als je op attack drukt, rent je character nog steeds naar de vijand, deelt een mep uit, en springt dan weer naar achter. Je kunt ook niet blijven aanvallen, want al je attacks kosten een stukje van je energiebalk, die zich alleen weer vult als je niks doet, of als je wisselt van vechtstijl. Het heeft dus nog steeds een beetje die turn-based vibe, en dat maakt het allemaal wat rommelig.

Vermoedelijk beseft Square ook wel dat ze te veel op twee gedachten hinken in deze game, want in FFXV worden de battles voor het eerst wel helemaal real-time.

Over het algemeen is het vechtsysteem goed te doen en het is bij vlagen heus heel cool, maar stiekem verlangde ik na een tijdje gewoon weer naar de oude stijl.



Wat doet ze met dat stuk hek in haar hand? Of zou dit nou de klassieke hek and slash-gameplay zijn?

Worstelen

Het toffe verhaal, de bekende en onbekende characters, de omgevingen, de gigantische hoeveelheid content en de totale vrijheid maken Lightning Returns de beste Final Fantasy XIII game ooit, maar briljant is het helaas nog niet.

Square is nog steeds aan het worstelen met de stijl die ze de Final Fantasy games willen geven en ze hebben met Lightning Returns nog niet de perfecte mix gevonden. Maar dat dit een vette RPG is met vreselijk veel mogelijkheden en content, daar hoef je niet aan te twijfelen.



SCORE 82

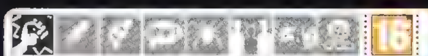
Met Lightning Returns doet Square Enix een hoop goed. De grote open wereld is uitermate geschikt om je urenlang in te verliezen en Lightning is een meesterlijke chick, maar het battlesysteem past niet echt in een Final Fantasy game. Zonde, want verder is er weinig op aan te merken.

FLORIAN



Zoals het hoort bij een RPG haal je zeker vijftig uur uit Lightning Returns. De diehards kunnen daar honderd uur bij optellen om alles te unlocken.

50 UREN



BASICS

RPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

FABLE ANNIVERSARY

Het originele Fable - volgens velen de beste uit de reeks - bestaat tien jaar. Dat heuglijke feit wordt gevierd met Fable Anniversary. Jan vertelt ons of er ook echt sprake is van een feestje.



Fable was samen met Halo een van de twee grote games die de entree van Microsoft in de console-industrie markeerden. Ondanks de veel te grote beloften van Peter Molyneux werd het spel kwalitatief en commercieel een succes. Een franchise was geboren!

Goedzak of klootzak?

Wat maakte Fable nou zo uniek? Dat, lieve kijkbuiskinderen, zal ik jullie eens klip en klaar uitleggen.

RPG's waren er ook in 2004 al jaren in alle soorten en maten, en erg diepgaand was Fable nou ook weer niet. Toch sloeg de game in als Patty Brard die een bommetje maakt.

Het unieke van Fable was vooral dat je je als held gaandeweg ontwikkelde, waarbij je moraal meewoog. Er waren geen klassen. Je koos zelf of je meer voor magie dan wel combat ging. Of voor de pijl en boog. Of voor een combinatie.

Bovendien kon je zowel Goed als Slecht spelen; een feature die Molyneux overnam uit zijn Black & White game, alleen was de uitwerking in Fable een stuk heftiger. Als Duivelse speler werden mensen geleidelijk steeds banger van je, begon je er gaandeweg steeds creepier uit te zien en groeiden er op termijn duivelshoorntjes uit je slapen.

> "In Fable wordt alles en ieder-een heerlijk gerelativeerd."

Was je daarentegen een nobele goedzak die alleen maar goud aan de armen weggaf en iedereen hielp, dan kreeg je een hemelse gloed over je heen en kwam er uiteindelijk zelfs een aureooltje boven je hoofd zweven.

Was je puur aan het vechten dan werd je heel breed, gebruikte je slechts magie dan bleef je dun en werd je sneller oud. Hoe je eruitzag, was een verlengde van je speelstijl en de mensen en wezens in Albion reageerden daar ook op.



IJzersterk

Tegenwoordig zijn keuzes en consequenties en de manier waarop NPC's op je acties reageren, bijna standaard fea-

tures geworden in RPG's. Maar in 2004 was dat best wel iets bijzonders.

Een ander uniek aspect van Fable was (en is nog steeds) de typisch Britse, bij vlagen Monty Python-achtige humor. Veel te veel rollenspellen nemen zichzelf doodserieus maar in Fable werden alle heldendaden, kasteelvrouwen en adellijke heerschappen heerlijk gerelativeerd. Dit werd aangevuld met subtiele naamgrappen en minder subtiele poep- en pieshumor (het laten van scheten, is nog altijd een trademark van Fable), maar ook met een sprookjesachtige sfeer. De cartooneske vormgeving hielp bij de eigen smoel, evenals de prachtige muziek die de hele franchise door ijzersterk en herkenbaar is gebleven.

Met liefde

Bovenstaande is uiteraard allemaal terug te vinden in Fable Anniversary, en dat mooier dan ooit. De game is verder precies dezelfde als die van tien jaar terug, inclusief de content van de uitbreiding The Lost Chapters. Toch is deze nog steeds hartverwarmende, sfeervolle en humoristische game nou ook weer niet zó mooi geworden als ik had gehoopt. De animaties zijn bijvoorbeeld gelijk gebleven en ogen een beetje houterig. Sowieso hakkelt en stottert de game nog wel eens. Net als tien jaar terug. Oef. En het ontwerp van sommige smoelwerken, vooral die van de kinderen, vind ik eerder irritant dan vertederend.

Tegelijkertijd is het niet moeilijk om je opnieuw te verliezen in het spel dankzij de magie van Albion. Lionhead ontwierp tien jaar geleden een unieke wereld waarin het nog steeds heerlijk toeven is.

Gelukkig zijn er technisch ook nog wat zaken aangepast. Het savesysteem is bijvoorbeeld vriendelijker geworden en de User Interface is gemoderniseerd. Navigeren door menu's gaat beter en alles wordt gepresenteerd als een groot sprookjesboek.





SMARTGLASS

Fable Anniversary maakt gebruik van SmartGlass en dat levert leuke extraatjes op. Zo kun je onder andere screenshots van Fable uit 2004 tegenover die uit 2014 zetten. Interessanter vind ik de info die de wereldkaart van Albion over de verschillende regio's geeft. Geheime locaties en missies worden getoond, alsmede de inhoud van verschillende kisten. Zo weet je tenminste meteen waarvoor je die lange voetreis van de ene kant naar de andere kant van de map maakt.



weetje • weetje

Ben je nog een geheel of gedeeltelijk Fable maagd? Dan kun je, digitaal, The Fable Trilogy Bundle aanschaffen. Deze bestaat uit de games Fable Anniversary, Fable II en Fable III, en is vooralsnog alleen binnen te hengelen via de Marketplace. Lijkt Fable je wel wat? Dan is dit je kans.

Je moeder

Hoezeer ik me ook weer vermaakt heb als Goede Held (en dat terwijl ik me nog zo had voorgenomen om deze keer als Gewetenloze Bruut door het leven te gaan); toch voelen sommige zaken gedateerd.

De game komt bijzonder traag op gang; voordat je een keer uit de Hero's Guild treedt om daadwerkelijk als zelfstandige heldhaftige avonturier erop uit te trekken, ben je wel effe verder. Ook valt al spelend meer dan ooit op hoe simpel de game eigenlijk was en is. De een noemt dat prijzenswaardig - je moeder kan Fable Anniversary spelen - maar je kan ook kritiek hebben op het feit dat je alleen met button bashen al een heel eind komt. Boss Battles zijn een visueel feestje maar moeilijk worden ze nooit.

Grappen & grollen

Zolang de Xbox One in de Benelux nog niet uit is, is Fable Anniversary een welkome game om het stof uit je Xbox 360 te blazen. Maar als je de game nog nooit gespeeld hebt, moet je wel beseffen dat de gameplay inmiddels wel wat aan urgentie heeft ingeboet.

Tegelijkertijd is en blijft het heerlijk om opnieuw spannende avonturen met grappen en grollen gecombineerd te zien in een actie-RPG die uniek is in zijn soort. ✪



SCORE 79

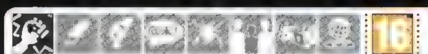
Fable Anniversary blijft een heerlijk sprookje dat de tand des tijds redelijk heeft doorstaan. Ben je Fable-volger maar heb je deel 1 gemist, dan moet je deze feestelijke HD remake absoluut spelen, ben je een nieuwkomer dan kan de gameplay wat gedateerd overkomen.

JAN



Door de toevoeging van The Lost Chapters is Fable sowieso al een stuk omvangrijker geworden. Wil je álles ontdekken dan zou ik brood meenemen.

15-20 UREN



BASICS

RPG
LIONHEAD STUDIOS / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

GOLD AWARD

THE BANNER SAGA

Wouter heeft geen prettige associatie met de woorden 'indie' en 'Kickstarter'. Hij brengt het in verband met hipsters en trendslaven, en dat doet 'm onvrijwillig denken aan Miley Cyrus in een Roy Donders huispak. Maar dat was voordat hij het magische verhaal van The Banner Saga hoorde...



Ergens hier ver, ver vandaan, in een duister, kwaad land, woonden drie nobele krijgers. Alex Thomas, Arnie Jorgensen en John Watson waren Vikings onder de dwazen en hadden er schoon genoeg van hoe iedereen om hen heen slaven waren van het goud en zich verstrikten in een net van handel en commercie. Ze wilden risico's nemen, wilden op hun eigen manier oorlog voeren en niet steeds maar weer dezelfde koninkrijken en volkeren plunderen! Nee, ze droomden van een onontdekt land, waar in nooit eerder geziene landschappen de meest intrigerende stammen ronddwalen. Dus verlieten ze hun vorst, Heer BioWare, en vertrokken ze op een grootse queeste...

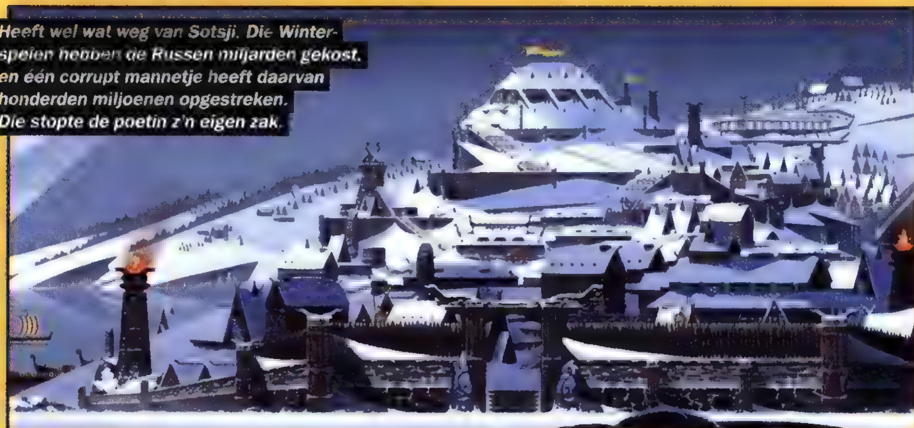
weetje • weetje

De Varl is Stoic z'n versie van de Jotun. Dit zijn reuzen uit de Noordse mythologie waar Thor uit het Marvel universum vaak mot mee heeft, onder andere in de gelijknamige film. Maar-ruh, ze staan vast ook wel ergens in een boek, ofzo...

"Een sublieme samensmelting van tactische turn-based battles en een even duister als intrigerend verhaal."

Vikings set sail

Met de hulp van een machtig heerschap genaamd Keizer Kickstarter, gingen de Drie Vikings op zoek naar dat magische land van hun dromen. Keizer Kickstarter droeg zijn onderdanen op om de krijgers te helpen, en al gauw bereikten hen steeds meer mythen en sagen over de geheimzinnige natie. Over het feit dat de goden daar lang geleden waren gestorven, dat er mensen en zogenaamde Varl leven, die in het verleden samen hadden gestreden tegen steendemonen.
Maar de verschillen tussen de reusachtige, lang levende Varl en de zwakkere, arrogantere



Heeft wel wat weg van Sotsji. Die Winterspelen hebben de Russen miljarden gekost, en één corrupt mannetje heeft daarvan honderden miljoenen opgestreken. Die stopte de poetin z'n eigen zak.

TURN-BASED IS NOT DEAD

The Banner Saga heeft voor mij de ultieme combinatie van elementen: de vertakkende, sterk geschreven dialogen waarin met regelmaat moeilijke keuzes gemaakt moeten worden. De grote mate aan exploratie die in principe redelijk lineair is, maar waarbij je rekening moet houden met het moraal van en de proviand voor je troepen. De te levellen characters, inclusief aan te passen skills en items die in te zetten zijn in grid-based, turn-based battles.
Het is XCOM gemixt met Dragon Age en Game of Thrones, een combinatie die wel in de hemelen door engelen gesmeed moet zijn (ware het niet dat het drie bebaarde dudes in Austin, Texas waren).
Je klikt op je gemakje door The Banner Saga heen, dat wel, maar ondertussen zit je constant op het puntje van je stoel terwijl je dapper probeert zo slim mogelijk al je opties uit te buiten. Ik had nooit gedacht dat ik dit zou zeggen, maar thank god for Indies in deze moeilijke, releaseloze tijden!

mensen, zorgden voor veel wantrouwen en onbegrip tussen beide rassen. Echter, deze verschillen dienden snel opgelost te worden, aangezien de steendemonen genaamd The Dredge in groten getale terugkeerden, dood en verderf achterlatend in hun wake...

An Uncertain World

De verhalen die de Drie Vikings bereikten, concentreerden zich rondom twee verschillende perspectieven. Er was Rook, een mens die onvrijwillig de leiding kreeg over z'n nederzetting nadat de oorspronkelijke leider was gestorven. Hij specialiseerde zich in pijl en boog, en streed tegen The Dredge op grond waarin roosters waren,


Ik heb op grote hoogte altijd zo'n angst dat ik naar beneden val. Ik heb last van het going downsyndroom.

tja... gebrand of zoiets. De overlevering was hier vaag, maar blijkbaar hadden krijgers in deze wereld zó ontzettend veel eer dat ze om-de-beurt tegen elkaar streden in zeer tactische gevechten, waarin niet zozeer de sterkste als wel de slimste de meeste kans had om te winnen. Rook, z'n dochter en de rest van z'n stam bevinden zich in het oosten van het land, daar waar de zon om onduidelijke redenen onbeweeglijk aan de lucht staat. Helemaal in het westen van de wereld is er om die reden helemaal geen zon, en daar zwerft een karavaan van Varl en mensen van kamp naar kamp en van nederzetting naar nederzetting. Hun leider, Hakon, moet - net als Rook - z'n best doen om verstandig om te gaan met de proviand voor z'n leger, wijze beslissingen nemen tijdens belangrijke gesprekken en vooral tactisch te zijn met z'n troepen in de strijd tegen The Dredge.

Het wordt de Drie Vikings steeds duidelijker dat de wereld van hun dromen hard, meedogenloos en zeer, zeer mistroostig is... en ze beginnen er steeds meer van te houden.

Vikings Attack

Het duurde letterlijk jaren sinds hun vertrek van Heer BioWare voordat de Drie Vikings alle verhalen over hun droomland hadden verzameld. Maar eenmaal gebundeld, wisten ze het over te brengen alsof ze er zelf geweest waren, alsof ze de droevige gebeurtenissen persoonlijk hadden meegemaakt. Misschien was het door deze passievolle uiteenzetting dat de aandacht van de evil King Candy getrokken werd. Deze jaloerse vorst wilde de enige op de wereld zijn die sagen mocht vertellen, egoïstisch als hij was, terwijl hij er bij lange na niet zo goed in was.

Hij stuurde een groep slijmerige sluipmoordenaars op de Drie Vikings af, bijgenaamd De Juristen, hopend dat zij voorgoed een einde zouden maken aan de prachtige sage van de Banner. Maar King Candy is zich er blijkbaar niet van bewust dat je niet moet fucken met Vikings... ✪

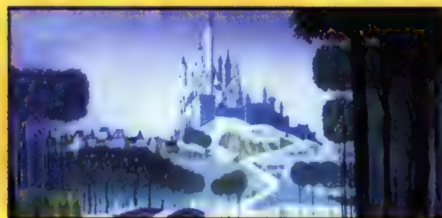
weetje • weetje

Goed nieuws voor mij en alle andere liefhebbers van The Banner Saga: niet alleen zit het er dik in dat dit een trilogie wordt, ook is er al een tijdje een multiplayer-versie van deze game uit, genaamd The Banner Saga Factions. Maar ik raad je eerder aan om gewoon The Banner Saga zelf te spelen, waarna je waarschijnlijk geen zin hebt om nóg meer van die tactische battles te doen in een verhaalloze MP-only game.

EYVIND EARLE: DE GROTE INSPIRATIEBRON

Een geoefend, wat ouder, maar daarom niet minder scherp oog zal het opvallende, prachtige stijltje van The Banner Saga waarschijnlijk vrijwel onmiddellijk herkennen. Tenminste, érgens van herkennen, want ikzelf dacht eigenlijk aan de Disney-film The Black Cauldron, waarmee ik redelijk verkeerd zat. Stoic heeft het artwork namelijk gebaseerd op het werk van animator Eyvind Earle, een man die vooral bekend staat om z'n werk voor Disney's Sleeping Beauty. Een kunststijl en techniek die ze overigens wel hebben proberen te repliceren voor The Black Cauldron, maar dat terzijde... Eyvind Earle dus. Kijk maar eens wat voor mooie plaatjes die redelijk geniale knakker heeft gemaakt:









weetje • weetje

Check meer review op PU.nl/TheBannerSagaReview

SCORE 90

Een sublieme samensmelting van tactische turn-based battles, een even duister als intrigerend verhaal en vele keuzes waar je hersenpan van zal exploderen. Dit alles verpakt in gewaagde, oogstrelende visuals, spelend in een 2D-wereld waaruit je niet meer zult willen vertrekken, ondanks alle ellende die er plaatsvindt.

WOUTER



Een game als deze is al snel te kort. Maar gelukkig net lang genoeg om episch te zijn!

20 UREN



BASICS

TACTISCHE RPG
STOIC
1 SPELER
OUT NOW

TESLAGRAD



PC | MAC | REVIEW

Teslagrad? Dat klinkt behoorlijk Russisch, en dat klopt ook wel, min of meer. Het behelst volgens Jan in ieder geval een helse maar ook uitermate charmante platformer.

Een 2D puzzel-platformer voor PC en Mac noemen de Noren van Rain Games hun Teslagrad. Ook goed. Feit is dat het laatste platformachtige spel dat ik op een PC heb gespeeld, luisterde naar de illustere naam Croc: Legend of the Gobbos. Nu is het geen ramp als je die game uit 1997 (!) niet kent, maar bij een platformgame is de PC nou niet direct het eerste apparaat waar ik aan denk om de game op te spelen... althans, tot voor kort. Sinds de indies titels droppen als Timbaland beats in zijn hoogtijdagen, is het heen en weer rennen en springen tegen kleurrijke achtergronden ook op de PC weer helemaal hip en happening.

woetje - woetje
Een Wii U- en een PS3-versie zouden niet heel lang meer op zich moeten laten wachten.

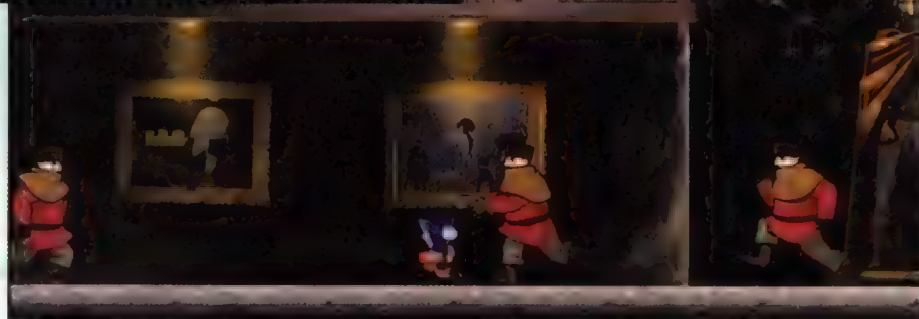
Geen woord

Teslagrad heeft qua verhaalopbouw, of beter gezegd het ontbreken daarvan, overeenkomsten met Limbo. Net als in die game wordt er het hele spel geen woord gesproken. Het openingsmenu en de eindcredits verschaffen enige duidelijkheid, maar voor de rest moet je het doen met de ingame hints.

Aan het begin van het spel zien we een man met een baby op zijn rug gebonden thuiskomen, maar hij slaat gelijk op de vlucht voor boosaardige kerels/het leger (?).

Als de baby opgroeit tot een jonge knaap wordt hij door zijn moeder gesommeerd weg te rennen, want opnieuw zijn er boze mannen die hem willen vangen. Mannen in het rood met hoge kragen die overduidelijk verwijzen naar Russische bullebakken.

Het spel zelf vertelt het verhaal vervolgens op twee manieren. Enerzijds zijn er muurschilderingen, anderzijds zijn er poppenvoorstellingen die het achtergrondverhaal vertellen. Veel chocolade kon ik er niet van maken, maar dat stoorde me eigenlijk geen moment.



Hier had iets leuks over Russen kunnen staan, maar die homohatende klootzakken verdienen dat niet. Kijk, je mag best grappen maken over homo's (doe ik ook, net als over ouwe kale incontinente eindredacteuren), maar je discrimineert ze niet en je blijft met je poten van ze af!

Ook aan de introductie van nieuwe voorwerpen die de jonge held tijdens zijn avontuur moeten helpen, wordt weinig tijd besteed. Alsof het spel wil zeggen: 'zoek het lekker zelf maar uit, dat is onderdeel van de fun!'



Hard & zacht

Hoe dan ook; Teslagrad kent de klassieke Goed versus Slecht thematiek met een hoofdrol voor eeuwenoud magnetisme. Dat zorgt voor vernuftige, vermakelijke en bij vlagen frustrerend moeilijke gameplay.

Zie daar het tweede raakvlak met Limbo. Ook Limbo kon de speler behoorlijk pijnigen met tricky puzzels en uitdagende spring-, ren- en klimkunsten. Maakte je een fout, dan stierf je een pijnlijke dood. Teslagrad doet er niet voor onder.

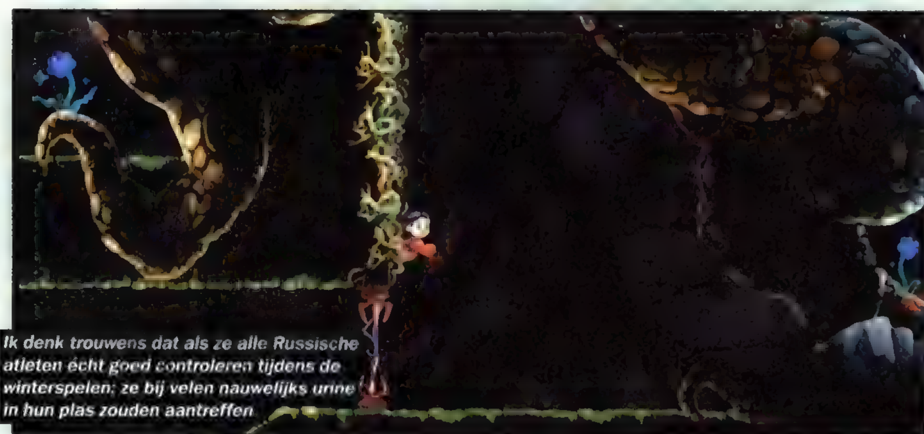
Je moet je hersens gebruiken om de pittige puzzels te kraken

maar je zult ook je platformvaardigen moeten aanspreken. Als jonge knaap zal je verbrand, geplet, platgewalst, neergebeukt en nog veel meer worden. Teslagrad straft je af en

"Een heerlijk, maar af en toe tergend lastig platformspel."

toe keihard af; dat je het weet. Toch is de grafische stijl verrassend schilderachtig. De handgetekende werelden ogen fraai en doen in de verte denken aan Braid. Regeneffecten,

Dan maar een grap over die Russische Miss World... uuuh... dat is dus de grap


Ik denk trouwens dat als ze alle Russische atleten écht goed controleren tijdens de winterspelen; ze bij velen nauwelijks urine in hun plas zouden aantreffen

schijnsels van licht, het verbeten koppie van de jonge, maar onverschrokken hoofdrolspeler, de gloed van vuur, lava en bliksemschichten... het is stuk voor stuk prachtig gedaan. Ook de reeds genoemde poppenvoorstellingen zijn voor spelers met oog voor art & design om je vingertjes bij af te likken.

Handige voorwerpen

De gameplay bestaat uit het veilig van A naar B zien te komen, daarbij gebruik makend van verschillende gadgets waarmee je de omgeving manipuleert.

Je belandt al snel in een enorme toren met testruimten en oude, mysterieuze technologie en dito voorwerpen zoals een Magnet Glove, Blink Boots, een Polarity Cloack en een Teslastaff. Met die eerste kun je zware kisten en platformen verplaatsen om je zo verder te brengen of machinerie te activeren. De Blink Laarzen zorgen, net als bij Dishonored, ervoor dat je jezelf een paar meter vooruit



kunt teleporteren. Zo overbrug je ravijnen en gapende gaten in de grond, maar omzeil je ook elektrische schilden of scherpe spiesen.

Wel oppassen dat je niet te veel 'blinkt', want gevaar schuilt overal. Je kunt jezelf ook te dicht bij een volgende val verplaatsen of recht in de bek van een monster. Jijks!

De Polarity Cloack laat je dan weer door de lucht zweven als een stoïcijnse Yoda terwijl de Teslastaff je een lichtstraalkanon annex lightsaber geeft waarmee je heel wat omgevingen in lichterlaaie zet.

Alle voorwerpen en bijbehorende krachten komen van pas bij statische puzzels, jump & run puzzels en bij de bossfights.

Oh ja, de bossfights...

Bazig

Bossfights zijn cool en zitten tegenwoordig te weinig in games. Teslagrad grijpt echter terug naar de old skool dagen van de eindbaasgevechten.

Om te beginnen zijn ze prachtig ontworpen, net als de rest van de game. Ze kennen veelal drie stadia en stuk voor stuk leggen deze über-tegenstanders het vuur aan je schenen. Met name de bosses tegen het einde van de game zijn echt enorm lastig te verslaan. En ben je af, dan begin je weer helemaal van vooraf aan. Als ik nog haar had gehad, had ik dat zeker met wortel en al uit mijn schedel getrokken, want met name op dergelijke momenten werd ik af en toe gillend gek van Teslagrad.

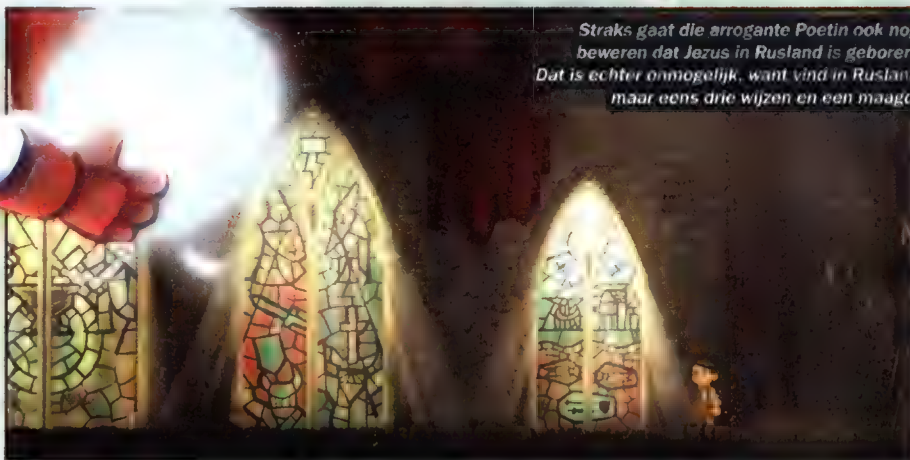
Een ander irritatiepuntje was het vele back-tracken. Ik heb niks tegen back-tracken, maar soms lijkt het er meer op dat de makers het hebben gedaan om de (te?) korte speelduur op te rekken, dan dat het echt logisch in elkaar steekt.

Het is overigens slechts een klein schandvlekje op een verder heerlijk maar af en toe tergend lastig platformspel... uuuh...2D puzzel-platformer.



weetje • weetje

Er zijn 36 capsules verborgen in de game. Deze bevatten stuk voor stuk beelden die meer inzicht geven in het achtergrondverhaal van Teslagrad. De moeite waard om, na het uitspelen, nog eens alle hoeken en gaten van de speelwereld door te ploegen.


Straks gaat die arrogante Poetin ook nog beweren dat Jezus in Rusland is geboren. Dat is echter onmogelijk, want vind in Rusland maar eens drie wijzen en een maagd.

SCORE 80

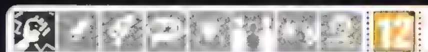
Voor net geen tien euro haal je een dag(je) eigenzinnig, uitdagend platformen in huis. Beeld en geluid maken veel goed bij het vrijwel ontbreken van een verhaal en het ietwat geforceerde back-tracken. Een ruw diamantje, dit Teslagrad.

JAN



Ook de minder behendige speler zal na twee middagen wel uitgevloekt zijn. Maar genieten zal je.

5 UREN



BASICS

2D PUZZEL-PLATFORMER
RAIN GAMES
1 SPELER
OUT NOW

FINAL FANT



Honderden uren heeft Florian doorgebracht met de Final Fantasy X spellen op de PlayStation 2. Toch vond ie 't geen probleem om de games nog een keer in HD te spelen, maar of hij er twaalf jaar later nog net zo opgewonden van raakt...?

REVIEW PS VITA PS3



Tijdens de traditionele Japanse trouwceremonie wordt de vrouw meteen duidelijk gemaakt dat ze te allen tijde haar smoel moet drukken.

Na Final Fantasy X/X-2 moest het ineens allemaal anders. Square Enix was duidelijk gecharmeerd van westerse action games, en maakte de battles steeds dynamischer. Je zou zelfs kunnen zeggen dat Final Fantasy X een van de laatste old skool RPG's was, inclusief de bekende random encounters en turn-based battles.
Als je deze traditionele Japanse stijl niet kunt waarderen, moet je ver uit de buurt van FFX/X-2 blijven. Maar als je het stiekem net zo jammer vindt als ik dat er nog maar weinig van dit soort RPG's uitkomen, zijn deze HD remakes een geschenk uit de hemel.

FINAL FANTASY X

Je kunt vooral aan Final Fantasy X merken dat de game al dik twaalf jaar oud. Het HD jasje maakt een hoop goed, maar de characters bewegen houterig, de voice acting is matig en loopt af en toe niet synchroon, er zijn overal onzichtbare muren en sommige geluidjes zijn waarschijnlijk niet geremasterd waardoor ze overheersen.

"De games zijn ruim twaalf jaar na de originele release nog steeds dikke aanraders."

De old skool gameplay maakt wat dat betreft meer indruk. Met Final Fantasy X stap je weer in die ouderwetse speelstijl van random encounters en turn-based battles. Je ziet dus nooit van te voren wanneer je gaat vechten en ook niet tegen wie. Je wordt om de zoveel tijd automatisch naar een fighting arena gebracht waar je (om de beurt) je vijanden te lijf gaat.
Er zijn een hoop gamers die dit helemaal kut vinden, en daarom heeft Square op een gegeven moment het roer ook omgegooid. Toch valt niet te ontkennen dat het turn-based systeem in Final Fantasy X perfect werkt.

Schaakspel

De eerste paar uur zit je nog suf op de attack button te drukken, maar zodra de game je halverwege een beetje loslaat en het tijd wordt voor wat free roaming, kom je moeilijkere vijanden tegen. Vanaf dat moment red je het niet meer met braindead aanvallen, en wat volgt is het best te omschrijven als een spannende schaakmatch.
Je moet constant anticiperen op de aanvallen van je tegenstanders en met vier characters onder de knoppen die elk een gigantische hoeveelheid abilities hebben, is dat een uitdaging. Oké, het blijven turn-based battles, maar dan wel van de bovenste plank!
Er zit een aardig steile learning curve in Final Fantasy X, vooral als het gaat om abilities, items en de zogenaamde Sphere Grid, waarmee je de characters kunt upgraden. Net als in andere RPG's krijg je een stortvloed aan info over je heen, maar het is heel lonend om er tijd en moeite in te steken.
In combinatie met het halen van experience voor het levellen van je characters, maakt dit het heel uitnodigend om verder te spelen. Een RPG moet altijd een zekere verslavingsfactor hebben en de hoeveelheid vrij te spelen content in FFX helpt daar absoluut aan mee.

Sin

Een andere reden waarom je Final Fantasy X niet met rust zal kunnen laten, is het verhaal van de game. De characters zijn, zeker voor Japanse begrippen, heel menselijk en vol emotie, en daardoor bouw je al snel een band op met de hele crew.



weetje • weetje

Er zijn geruchten over Final Fantasy X-3! Verschillende devs hebben laten weten wel trek te hebben in nog een vervolg, maar dat laten ze waarschijnlijk afhangen van de verkoopcijfers van deze heruitgave van de eerste twee delen.

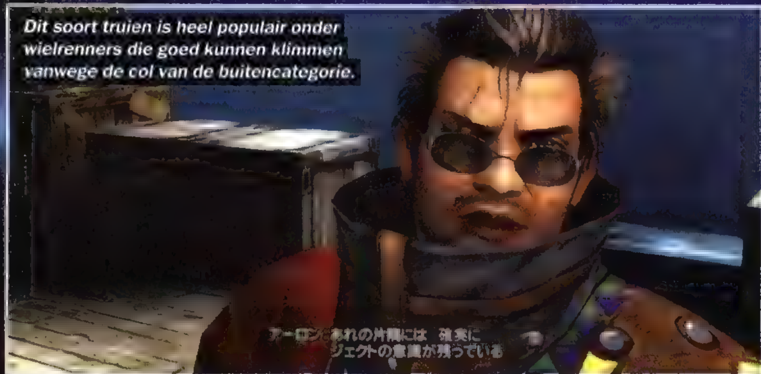
Je speelt zelf met Tidus en je bent een superster in Blitzball, de lokale sport van jouw wereld. Tijdens een wedstrijd wordt de stad aangevallen door het ultieme kwaad, genaamd Sin. Je wordt door Sin opgezogen naar een andere dimensie en daar kom je de prachtige Yuna tegen, een summoner.
Summoners zijn in staat om Aeons op te roepen en voor hen te laten vechten. Aeons zijn gigantische wezens met



'Dress Up'. Mmmm... geen verkeerde suggestie.

ASY X/X-2

HD REMASTER



Dit soort truien is heel populair onder wielrenners die goed kunnen klimmen vanwege de col van de buitencategorie.



mega veel kracht en daarmee kan Sin verslagen worden voor de komende tien jaar. Daarna wordt Sin herboren en begint het hele drama opnieuw.
De Summoners worden beschermd door Guardians en Tidus besluit Yuna te beschermen in de hoop zo terug te kunnen naar zijn eigen dimensie.

Kinderachtig

Het verhaal is twaalf jaar na release nog steeds boeiend, al is de Japanse manier van storytelling behoorlijk vaag, zeker nu we wat meer westerse RPG's gewend zijn.
Naast alle verwikkelingen rond Sin speelt ook de love story tussen Tidus en Yuna een belangrijke rol. Aanvankelijk is dat nog best te pruimen, maar aangezien we het hier over een game hebben van minimaal vijftig uur wordt het op een gegeven moment wat ongemakkelijk. Na een tijdje hoop je gewoon dat Tidus en Yuna elkaar effe vreselijk uit elkaar trekken en dat het dan klaar is met dat kinderachtige gedoe.

FINAL FANTASY X-2

Final Fantasy X-2 speelt zich twee jaar na het einde van Final Fantasy X af en is een stuk lichter verteerbaar.
Yuna gaat op zoek naar Spheres, waarmee ze de schade van Sin kan herstellen. Door vreemde visioenen merkt ze dat er meer aan de hand is met de Spheres en gaat ze met oude en nieuwe characters op zoek naar de betekenis.
Aangezien je niet meer echt gebonden bent aan één locatie, ligt de wereld van FFX-2 veel meer open. Je bent praktisch vanaf het begin vrij om te gaan waar je wil en overal waar je komt, zijn main missions, sidequests en minigames te vinden.



weetje • weetje

Final Fantasy staat bekend om zijn CGI filmpjes en die zien er prachtig uit in deze HD remakes. Het mag dan twaalf jaar oud zijn, maar je bek valt er nog steeds van open.

Mooi pakketje

De gevechten in X-2 zijn veel sneller. In plaats van dat je om de beurt een aanval doet, blijft de vijand nu aanvallen. Hierdoor moet je veel sneller reageren en mag je het eigenlijk geen turn-based meer noemen.
Ook in het upgraden van je characters word je veel meer vrij gelaten, waardoor je elke job aan elk character kunt toewijzen. Als je het leuk vindt om van iedereen een Black Mage te maken, kan dat. Het lijkt allemaal wel op FFX, maar dan zonder restricties!
Dat klinkt als een upgrade, maar dat kun je van de hele game niet zeggen. Eigenlijk is het een soort uitgebreide DLC van FFX. Alle gebieden die je bezoekt heb je al eens gezien en dat geldt ook voor het grootste deel van de items, vijanden, abilities en characters. Het mag dan een vervolg zijn, maar een gloednieuwe game kan je het niet noemen.
Het eerste deel is duidelijk de ster van de show en X-2 is een leuke andere kijk op dezelfde wereld. De games maken samen een mooi pakketje en zijn een decennium na de originele release nog steeds een dikke aanrader.



FFX SCORE 85
Final Fantasy X was de laatste traditionele FF-game van Square Enix en ook meteen een van de beste. De game is hier en daar wat achterhaald, maar als je verlangt naar die oude gameplay kan je hier heel lang van genieten.

FFX-2 SCORE 80
Final Fantasy X-2 heeft meer de stijl van de huidige Square RPG's en is een leuke uitbreiding op het eerste deel. De gameplay is frisser, maar door het gebrek aan nieuwe content mag je het geen volledig nieuwe game noemen.

FLORIAN



Met deze HD remakes ben je zeker honderd uur bezig, maar als je echt alles uit de games wil halen, ben je zomaar driehonderd uur verder.

100 UREN



BASICS
JAPANSE RPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
21 MAART 2014

BROKEN AGE

ACT I

PU-redacteuren zijn avonturiers. Zo kocht Graddus laatst een pot gel van een ander merk, viste Ed onlangs met een worm in plaats van een bolletje brood en propte Wouter zijn wc-papier terwijl ie 't normaal vouwt! Het was dus dringen geblazen om het point and click adventure Broken Age te mogen reviewen. Tjeerd won omdat hij deze maand een keer door oranje was gereden.





Dit is Gurk, de zure boom. Die hoef je niet mee te vragen voor een uitje.

'Waarom doen we het op deze manier?' 'Waarom moet het zo?' Dat zijn de vragen die de twee hoofdrolspelers van Broken Age zichzelf stellen en door die houding komen Vella en Shay in een avontuur terecht.
Vella is een meisje dat in het banketbakkersdorpje Sugar Bunting woont. Haar wacht een afschuwelijk lot. Het is de jaarlijkse traditie dat er een inwoner van het dorp als vredesoffer wordt aangeboden aan Mog Chotra, een groot en lelijk monster dat veel wegheeft van een gigantisch opgeblazen aardappel met een zooitje griezelige rode ogen, en dit jaar is Vella de uitverkorene.
Iedereen in het dorp kijkt al het hele jaar uit naar de festiviteiten die gepaard gaan met deze 'eer'. Vella is de eerste die zich niet neerlegt bij haar lot en vraagt zich af waarom dit monster niet gewoon de tering kan krijgen en ze hem niet met een aardappelschilmesje in zijn kloten naar de aardappelhel kan sturen.
Ondanks dat ze op veel onbegrip stuit - waarom zou je in hemelsnaam niet voor de eer van je dorp willen sterven? - is Vella niet van plan om zich zonder slag of stoot over te geven aan deze tamelijk morbide traditie.

Gillend gek

Shay zou een episch gevecht met een kwaadaardige aardappel zeker niet uit de weg gaan, maar hij blijft tot zijn eigen frustratie ver van alle actie verwijderd. Hoe spannend en avontuurlijk het ook klinkt om als enige overlevende op een intergalactisch ruimteschip te leven, de werkelijkheid is dodelijk saai voor Shay. Elke dag ziet er hetzelfde uit en hij wordt gillend gek van zijn Artificial Intelligence 'ouders' die extreem beschermend van aard zijn.
Terwijl je zoet gehouden wordt met missies om bijvoorbeeld je knuffels te redden van een ijsjeslawine door het ijs op te eten of een speelgoedtreintje te redden dat een ravijn in dreigt te kukelen, heb je behalve de keuze van je smaak cornflakes nergens invloed op. En dat frustreert Shay, die meer wil dan knuffels, ijsjes en cornflakes. Hij zoekt een weg om los te breken uit dat keurslijf.
Zo hebben Shay en Vella op het eerste gezicht niet veel met elkaar te maken, maar het thema van het losbreken van regels en tradities, bindt de twee samen.

RETRO MODUS

Het adventure is natuurlijk al een old skool genre, maar je kunt Broken Age nu ook op een retro manier spélen waarbij je game er 8-bit en pixelig uitziet. Heel leuk voor een trip door memory lane! Kijk op pu.nl/brokenageretro hoe je dat kunt doen.



Kinderboek

Broken Age ziet er prachtig uit, maar je moet er van houden. Het is een heel arty getekend, speelbaar kinderboek met een cut-out feel. Het kinderboekstijltje past precies bij het thema van de twee jongeren die door de rest van de wereld als kinderen gezien worden en klein worden gehouden.
Toen ik er gedurende het productieproces van Broken Age achter kwam hoe de game eruit zou komen te zien, was ik in eerste instantie wat teleurgesteld, want ik had iets heel anders verwacht. Tim Schafer heeft me altijd redelijk con-

sistent getekende pareltjes geschonken, en ook al was het één keertje 3D in Grim Fandango, het voelde toch altijd aangenaam vertrouwd aan. Maar ik moet zeggen dat ik meer en meer van dit Broken Age stijltje ben gaan houden, omdat het de personages iets ridicuuls geeft, waardoor er meer mee gedaan kan worden. De personages zijn veelzijdig en absurd en dat maakt de game op een andere, onverwachte en subtielere manier vermakelijk en grappig. Het is minder klassiek, maar meer arty en veelzijdiger, en na even wennen vind ik dat ook wel prettig. Het zegt: 'Ik ben de volgende generatie adventure games!'

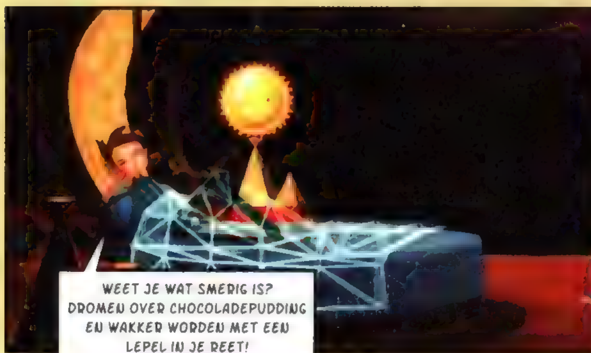


Switchen

We hebben het vaker gezien, een adventure waarbij je kunt switchen tussen (hoofd)personages, en Day of the Tentacle (net als Broken Age ook van Tim Schafer) is daarvan misschien wel het bekendste voorbeeld. Het goed gebruiken van het schakelen tussen personages was essentieel om die game uit te spelen.

In Broken Age kun je ook switchen tussen Vella en Shay, maar het is niet essentieel voor de game. Sterker nog, je kunt beide verhalen gewoon los van elkaar spelen, maar het kan zeker verfrissend werken als je net even vastzit in een puzzel om van personage te wisselen.

Voor de rest is dit een klassiek adventure, waarbij je een wereld ontdekt door te klikken waar je naartoe wil, met kleurrijke personages te praten, items te vinden en die op de juiste manieren te gebruiken in interactie met de wereld.



KICKSTARTER

Double Fine is de ontwikkelstudio van Tim Schafer, het brein achter vele LucasArts adventures, zoals de klassiekers Day of the Tentacle en Grim Fandango.
Double Fine timmerde aardig aan de weg met leuke titels als Psychonauts en Brütal Legend, maar geen uitgever wilde geld geven voor een toffe adventure game. Teleurgesteld besloot Schafer om dan maar een Kickstarter-actie te starten. De community roerde zich en het werd een daverend succes met een opbrengst van meer dan 3,3 miljoen dollar: 2,9 miljoen meer dan verwacht, waarmee ongeveer hetzelfde budget als voor Grim Fandango beschikbaar kwam.

Puzzelen

Een echt adventure kenmerkt zich door de vele puzzels, en die bevat Broken Age natuurlijk ook. De balans daarbij is goed; je loopt niet vaak vast in de (soms net iets te ver gezochte) combinaties van intelligente en ridicule raadsels. De meeste puzzels zijn met je verstand op te lossen en leunen op logica, maar soms heb je gewoon net iets gemist en moet je weer alle hoeken en gaten van de wereld afzoeken om die ene hint of dat ene ontbrekende stukje van de puzzel te vinden. Dat zijn de momenten waarop je wanhopig aan je haren gaat trekken en twijfelt aan je eigen grijze massa of vermoedt dat er een bug in het spel zit. En net als je tegen beter weten in voor de tweede keer de wereld volledig uitkamt, kom je het tegen: dat laatste stukje waardoor alles precies op zijn plaats valt.

Het geeft je de voldoening en het doorzettingsvermogen om bij de volgende puzzel geen enkele steen (of plank, ei, lepel) onomgekeerd te laten.

Bruut

Alle ingrediënten bij elkaar zorgen ervoor dat je heel geconcentreerd en geamuseerd bezig bent met de rijke wereld die Broken Age je voorschotelt. Totdat het voorbij is. En ik kan je vertellen, dat moment komt sneller en abrupter dan je denkt.

"Subtieler, gelaagder en verfijnder dan traditionele adventures, maar ook minder hilarisch en korter."

Double Fine heeft Broken Age namelijk opgesplitst in twee delen: Act I en II. Later dit jaar komt Act II uit, maar dat is net zoiets als een jaar wachten op een nieuw seizoen van Game of Thrones. Ik zat er helemaal in en was zo bevangen door het sfeertje en de personages, dat het einde voor mij te bruut was. Dat volgende deel kan mij niet snel genoeg komen.



weetje • weetje

Doordat er zo veel geld beschikbaar kwam voor de game, kon Double Fine Elijah Wood strikken voor de rol van Shay. Jack Black heeft ook een kleine rol als Harm'ny Lightbeard.

SCORE 80

Broken Age stelt niet teleur. Het is deels een klassiek adventure, maar deels ook weer niet. Het is subtieler, gelaagder en verfijnder, maar ook minder hilarisch en korter. Te kort, eigenlijk.

TJEERD



Net als je er lekker in zit en je met volle teugen smult van de mooie wereld, kom je met de noodrem tot stilstand.

5 UREN



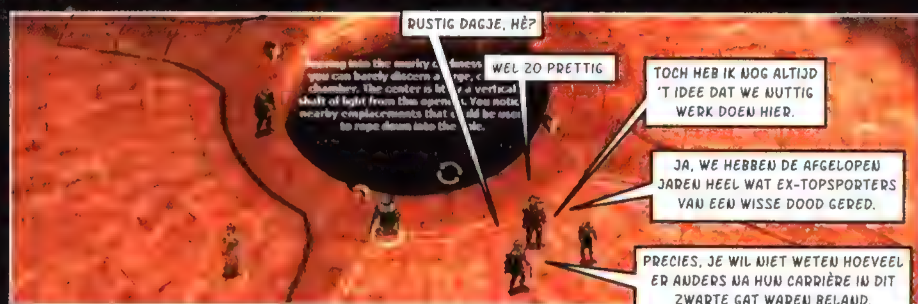
12

BASICS

POINT AND CLICK ADVENTURE
DOUBLE FINE
1 SPELER
OUT NOW

BALDUR'S GATE II
ENHANCED EDITION

Wouter beschouwt het eerste deel van Baldur's Gate als een van z'n favoriete games aller tijden, vooral omdat dit de eerste RPG van epische proporties was die zijn wilskracht en zelfcontrole volledig wegzoog. Maar misschien was BG II: Shadows of Amn zelfs nog wel een tikkie beter...



Sequels hebben te maken met verwachtingen. Vaak zijn die verwachtingen te hoog, soms worden ze geëvenaard en heel, héél af en toe... worden ze compleet weggeblazen, tot stof vermalen en zachtjes met de wind meegevoerd. Shadows of Amn was zo'n vervolg, en dat er nu een Enhanced Edition van deze titel is, dat is fucking goed nieuws, mensen.

It's a kind of magic

BG II (Baldur's Gate II) is niet zozeer een goed vervolg omdat het grootser, langer speelbaar en mooier is dan z'n voorganger - hoewel die drie allemaal in zekere mate opgaan -, het is meer een kwestie van subtiliteiten. Je kan je groep avonturiers veel machtiger, krachtiger en slecht geaarsder maken dit keer, want je begint de game al met een meer dan riante voorraad spells en powers (helemaal als je je character importeert uit deel 1, wat gelukkig ook mogelijk is met de Enhanced Edition). Voordat je het weet, zuigen je mages het vocht uit de lichamen van je vijanden, knallen ze drie spells tegelijkertijd uit hun knuisten en zuigen ze complete levels aan ervaring uit een ieder die in je weg staat.

De magie wordt zelfs nog effe een tandje hoger gezet in de expansion Throne of Baal, die tevens in dit enhanced pakket zit. Natuurlijk spat het in isometric view met pixelige graphics niet bepaald van je scherm, maar Baldur's Gate weet niettemin de fantasie tot de macht 9000 te prikkelen.



weetje • weetje

De ontwikkelaar van BG: EE heeft als uiteindelijke doel om Baldur's Gate III te maken, als ze genoeg cash verdienen met hun re-makes. Om eerlijk te zijn, vind ik Beamdog nog niet bepaald waardig om deze reeks over te nemen, hoewel ik natuurlijk nieuwsgierig ben naar wat ze ermee zullen doen.

Dexterity	17
Constitution	17
Intelligence	10
Wisdom	14
Charisma	15

Wordt grappig als deze half-elf in de verte gespot wordt door militairen: 'half-elf op twee uur!'

> **"De verwikkelingen tussen jou en je groepsgenoten, gaan nog verder dan in games als Dragon Age en Mass Effect."**

Funny How Love Is

Het mooiste van Shadow of Amn zijn echter de verwikkelingen tussen je groepsgenoten en jou, die eigenlijk nog verder gaan dan wat we tegenwoordig in games als Dragon Age en Mass Effect zien. Niet alleen kan je romantisch worden met het prachtige, vleugelloze elfje Aerie of met de mysterieuze Viconia, maar deze uitspattingen kunnen verregaande gevolgen hebben, van gebroken harten tot aan huwelijken en zelfs kinderen in de add-on!

Er zijn ruzies tussen je groepsgenoten onderling, er wordt in gebroken in je gesprekken en natuurlijk zijn er sidequests. Het was allemaal in het origineel al griezelig uitgebreid, maar in EE schijnt er zelfs 350.000 woorden aan extra tekst toegevoegd te zijn. We mogen hopen dat Dragon Age: Inquisition maar een fractie van deze companion-craziness heeft, want 'diep' is hier een te oppervlakkig woord voor!



Deze versie ziet er zó gelikt uit dat ze 'm eigenlijk Baldur's Gate Upton hadden willen noemen.

I Want It All

Het probleem van de eerste BG: Enhanced Edition was dat het niet echt 'Enhanced' was, zoals je op **www.pu.nl/BG:EEReview** kunt lezen. Gelukkig is dat in nummer 2 al enigszins rechtgetrokken, met een veel nauwkeurigere besturing en minder crashes. Maar het feit dat de game regelmatig freezed als je je iPad in slaapstand laat gaan en er een schaamteloze store aan een game van 13 fucking 99 is toegevoegd, maakt het nog steeds een dubieus product.

Het bronmateriaal echter is MA-GI-STRAAL en als je dat niet ziet, dan heb je een Dispel Magic nodig voor die Blindness van je. ✪

weetje • weetje

Je kunt je character importeren vanuit deel 1 door in die game een savegame te loaden, naar je main character z'n Record-scherm te gaan en dan 'Export' te bevoelen. Zorg echter wel dat je de laatste update van Baldur's Gate deel 1 hebt gedownload, anders zit je net zo lang tevergeefs te kutten als ik...

SCORE 88

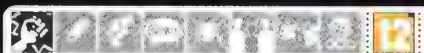
Voor PC of Mac zou ik BG II: EE laten liggen, daarop kan je beter het origineel van een van de vele retro-sites trekken. Maar als draagbare RPG wordt het niet veel ultiemer dan dit, met als enige uitzondering Persona 4... misschien. Boek een retourtje Australië en laat je opzuigen in een realiteitsvacuüm.

WOUTER



Hint: Baldur's Gate II loopt op de INFINITY Enhanced Engine.

200-300 UREN

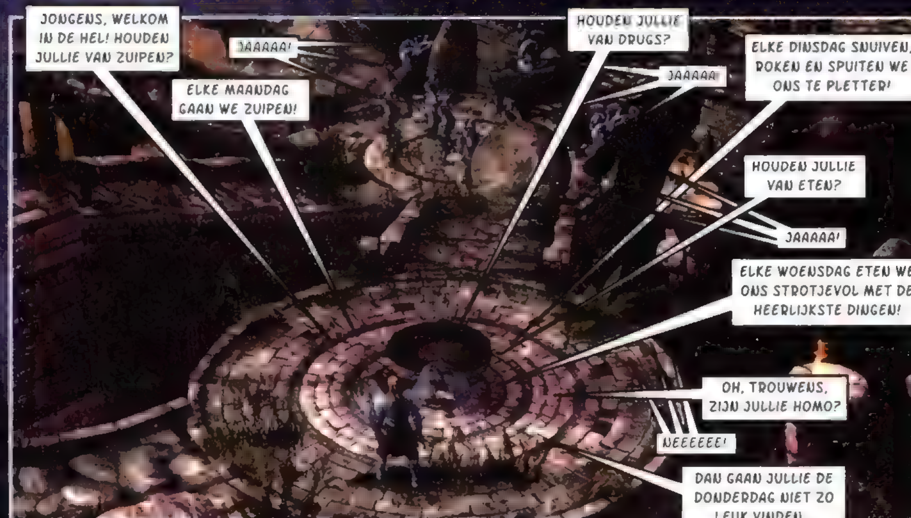


BASICS

RPG
ATARI / BEAMDOG
1 SPELER
OUT NOW

ARCHANGEL

Volgende maand verschijnt Reaper of Souls, de uitbreiding voor Diablo III. Op dit moment kun je echter al aan de slag met de Diablo voor de tablets/smartphones... althans, zo wil Archangel graag gezien worden. Jan liet zijn goddelijke vleugels wapperen en zwiepte met zijn zwaard van vuur...



Het lastige van Archangel is dat wanneer je het woord vertaalt, je zomaar 'aarsengel' opschrijft in plaats van 'aartsengel'. En thema's als religie in combinatie met billen of achterwerken liggen nogal gevoelig de laatste jaren. Rare jongens, die priesters.
Wat gek genoeg helemaal niet gevoelig ligt, is het kopiëren van game ideeën, vooral bij spellen voor tablets en smartphones. Ik heb inmiddels zoveel Candy Crush en Tower Defense klonen voorbij zien komen, dat ik maar gestopt ben met tellen.
Archangel haalt zijn Diabolische mosterd bij het grote voorbeeld Diablo van Blizzard. Op zich prima, maar het spel weet vrijwel niets aan de bekende kerkerstroper-formule toe te voegen.

"Te weinig vlees op de botten om in één adem met Blizzards meesterwerk genoemd te mogen worden."



Herrijzen uit de dood

Jij bent dus een aartsengel die zich voornamelijk bezighoudt met tientallen, honderden, nee duizenden vijanden met vuurballen te bestoken, je schild in hun smoelwerk te rammen of ze met een keur aan wapens klop te geven.

Je wordt zonder veel poespas in de game gedropt en langzaam leer je nieuwe vaardigheden, stijg je in level en scoor je betere wapens.
Een van de weinige momentjes dat je denkt 'hé, dat is eigenlijk best wel leuk gevonden!' had ik toen ik de goddelijke ressurection skill kreeg. Hiermee kon ik afgeslachte vijanden uit de dood laten herrijzen en vervolgens voor mij laten knokken.
Het aardige is dat je tegen levelbosses kunt komen te staan die over deze identieke skill beschikken en dus hetzelfde trucje kunnen toepassen op grote, logge monsters die even daarvoor nog aan jouw kant knokten.

Voorspelbaar

Eerlijk is eerlijk; voor nog geen vijf euro biedt Archangel een prima ogend spel en een degelijke dosis dungeon crawler actie. Maar het is allemaal zo voorspelbaar. Het kleurenpalet is een combi van hier-heb-ik-drie-weken-niet-gestofzuigd-grijs en onderbroekenremspoor bruin. De omgevingen zijn uit het opendeuren ontwerpboekje en laten je vechten in ruïnes, forten, afgebrokkelde tempels, met bochten en gangetjes die altijd weer bij elkaar komen waardoor er van tactische routes nooit sprake is. Vijanden zijn allemaal broertjes en neefjes van elkaar, alleen worden ze steeds groter en talrijker in plaats van dat ze onvoorspelbare magie of acties laten zien. Diezelfde baddies staan altijd een beetje suf in groepjes voor zich uit te staren... totdat ze je zien en naar je toe komen. Jij ziet ze echter altijd eerder en echt snel bewegen je tegenstanders ook niet. Zeker de eerste uurtjes tap en swipe je je gemakkelijk langs kuddes demonen en boze ridders met schijnbaar kwade bedoelingen. Maar het is allemaal zo repetitief, zo voorspelbaar en zo saai. Of zoals een goede vriend van me ooit zei... 'het kijken naar het opdrogen van verf begint zo langzamerhand een steeds aantrekkelijker alternatief te lijken'.
Archangel oogt goed, bestuurt goed, speelt goed en bedoelt het vast ook allemaal goed. Het doet eigenlijk niets faliekant verkeerd, maar het onderscheidt zich op geen enkel vlak.



weetje · weetje
Unity is een game-engine gemaakt door Unity Technologies. Naast het licenseren van hun techniek geven ze nu ook games uit.



SCORE 62

Als kerkers grinden je ding is, laat je dan niet weerhouden door mijn Maarten van Rossum-achtig gemopper, maar deze game heeft te weinig vlees op de botten om in één adem met Blizzards meesterwerk genoemd te mogen worden.

JAN



Hoogstens aardig voor effe tussendoor maar niet langer dan een uurtje per sessie.

10 UREN



BASICS
DUNGEON CRAWLER
BLACK TOWER STUDIOS
UNITY GAMES
1 SPELER
OUT NOW

TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION

GOLD AWARD

REVIEW · PS4 · XBOX ONE

Oude liefde roest niet en dus stak Jan als eerste zijn vingertje op toen de reviewdisc van Tomb Raider: Definitive Edition op de redactie verscheen. 'Lara, je haar danst!'


Sommigen vinden het niet realistisch dat een avonturierster zulk lang haar heeft. Het schijnt echter dat Lara haar reet ermee afveegt als ze ver van de bewoonde wereld is.

Tadaaa! Daar ben ik weer!

Ah, Lara. Wat fijn dat je weer bij me terug bent gekomen. Zucht. Zwijmel.

Hihi. Gekkie.

Maar... er is iets met je? Je ziet er zo anders uit?

Hoe vind je het, Jan? Mijn makers hebben me een mooiere huid gegeven, mijn haar danst nu realistisch in de wind. En zweet, vuil en tranen komen nu nog overtuigender in beeld!

Wauw!

Mijn gezicht is helemaal opnieuw gemodelleerd. Bevalt het je?

Yes, Ma'am!

Huh? Ik mocht de gepimpte Lara toch reviewen? Frisse blik. Onbevooroordeeld. Dat soort dingen?

Ieuw! Wat is dat voor een lelijke sneuneus?

Let maar niet op hem, schatje. Dat is een van onze redacteuren. Een goede jongen, maar hij moet nog veel leren.

Wapperende struiken

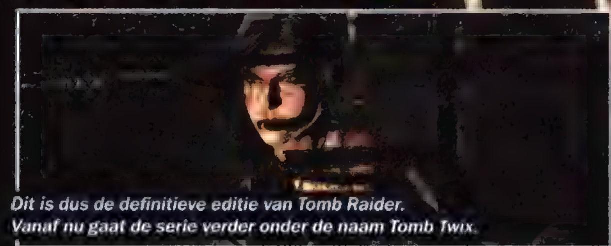
Ik kijk het liefst naar jou, dat weet je, maar het hele eiland ziet er beter uit. Wat is hier gebeurd?

Mijn makers zijn tot het gaatje gegaan om alles aan te pakken. Nieuwe lichteffecten, windeffecten...

Ik wil ook wel tot het gaatje gaan met je, Lara...

Yuck!

> **"Alles beweegt veel mooier en is gedetailleerder dan bij de PS3 en Xbox 360 het geval was."**


Dit is dus de definitieve editie van Tomb Raider. Vanaf nu gaat de serie verder onder de naam Tomb Twix.

Graddus, doe effe normaal! Een beetje respect voor deze dame!

Dame? Een chick die met een pikhouweel gasten hun schedel inramt, met een schotgun hersens openschiet en door poelen van bloed zwemt? Die is wel wat gewend, hoor.

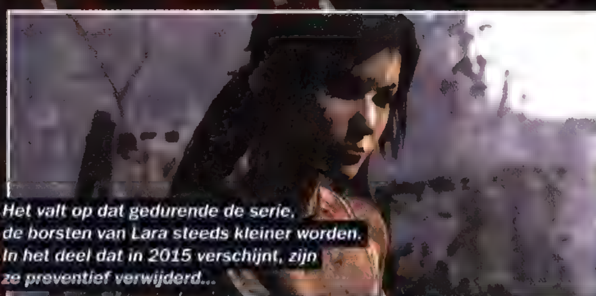
Dat je het weet. Alles is dus aangepakt. Van de omgevingen, tot de voorwerpen. Dit gaat veel verder dan de resolutie opkrikken.

Zucht.

Als je nu bijvoorbeeld door struiken heen loopt of rent, bewegen die realistisch mee. Bladeren en takken wapperen in de wind. Maar ook kleding, doeken, vlaggen, wolkenpartijen... alles beweegt veel mooier en is gedetailleerder dan bij de PS3 en Xbox 360 het geval was.

Geinig

Eerlijk is eerlijk, de game ziet er belachelijk goed uit. Ook de oceaan oogt alsof je er ieder moment in kan gaan springen om een paar baantjes te trekken. Bizar scherp. Er zitten ook geinige aanpassingen in met de PS4-controller.


Het valt op dat gedurende de serie, de borsten van Lara steeds kleiner worden. In het deel dat in 2015 verschijnt, zijn ze preventief verwijderd...

Hehe

Wat?

Ze zei 'krikken'. Gna, gna.

Ja, met aanrakingen.

Aanrakingen? Oh yeah baby, tell me more...

Eeh? In ieder geval, als je op het touchpad drukt, gaat de fakkel branden en pas je desgewenst de minimap aan. En de kleur van de controller verandert naar oranjerood wanneer de fakkel brandt. De lightbar flikkert vervolgens mee als je met je gun schiet.

En de radioboodschappen komen door de speaker van de controller. Een leuk detail.

Mag ik ook nog even melden dat drie studio's een jaar lang Tomb Raider hebben verbouwd! Een jaar lang. Drie studio's. Dan krijg je dit soort resultaten!

weetje • weetje
Uit de categorie Open Deur: een Tomb Raider sequel is in de maak!

Verbouwd? Dat klinkt wat oneerbiedig.

Ja, dat doet me eerder denken aan...

HELP!

SCORE 91

Tien maanden na de originele reboot is Lara Croft beter in vorm dan ooit. Dit rauwe actie-avontuur herintroduceert een van de belangrijkste gamepersonages van de afgelopen vijftien jaar in beestachtig HD. Must-have PS4/X1-titel als je de last-gen versie nog niet hebt gespeeld.

JAN

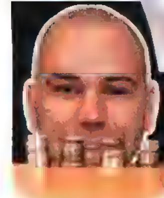


Of je nu wel of niet alles wilt verzamelen... je bent gemakkelijk een dag of drie aan het avonturieren. En de multiplayer is er ook nog!

15-20 UREN



BASICS
ACTION-ADVENTURE
CRYSTAL DYNAMICS / SQUARE ENIX
1 - 8 SPELERS
OUT NOW



MARVEL PUZZLE QUEST DARK REIGN

GRATIS

Het is een wonder dat Wouter nog niet met een spuit in z'n arm kotsend en schijtend in een hoekje van een crackhuis ligt te sterven, want de jongen is belachelijk verslavingsgevoelig. Zijn meest recente 'precious' is Marvel Puzzle Quest - Dark Reign. Iets met superhelden... duh!

Prijs
€ 0,00

Als je 'iron' vertaalt, betekent het niet alleen ijzer maar ook strijkbout. Nou snap ik waarom m'n Engelse werkster zich 'Ironwoman' noemt...

Fuck Candy Crush! Bezigheidstherapie met mooie kleurtjes voor zwakbegaafde soccer-moms is het. Toch, als je zo dom bent geweest er aan te beginnen, dan ben je heel erg lang de Sjaak-Tinus geweest. Deze Bejeweled-kloon is namelijk enorm uitdagend, simpelweg omdat een aantal levels een akelig laag slagingspercentage heeft, zodat gefrustreerde spelers geneigd zijn de portemonnee te trekken voor de helpende hand biedende power-ups. Genaaid principe, want zo kon je letterlijk honderden keren falen bij bepaalde stages, waardoor de game bijna letterlijk voor eeuwig houdbaar is... tegen wil en dank. Kort geleden zwoor ik Candy Crush dan ook royaal laat af, waarna ik al snel via Facebook achter het bestaan van Marvel Puzzle Quest (MPQ) kwam. Life over... again.

Gekleurde juweeltjes

Kijk, de gameplay van Bejeweled vind ik in vele vormen leuk. Eigenlijk is de basis van deze spellen afkomstig van oervader Tetris, om vervolgens te evolueren in toppers als Dr. Mario en het geniale Lumines. Het bij elkaar voegen van kleurtjes tot een reeks, heeft op mij een kalmerend effect, terwijl het me ondertussen voorliegt door te fluisteren 'Wouter, je bent echt slim!' en 'Goh, wat ben je toch nuttig bezig, Woutertje!'

In MPQ wordt deze schuif-en-combineer-gameplay samengevoegd met het verzamelen en levellen van kaarten met daarop de afbeeldingen van superhelden, die natuurlijk op mij een magische uitwerking hebben. Een uitwerking die zegt, nee, schreeuwt: 'Je bent een slaaf en je moet ons verzamelen, BITCH!'

"Een tactische, diepe en zelfs spannende puzzelgame."



Dr. Doom probeert je te stoppen, en je weet: Doom is ho!

I HAVE THE POWER!

De superhero-kaarten zijn verdeeld in categorieën van één tot en met vijf sterren, met fantastisch artwork van onder andere The Hulk, Daken, Black Widow, Juggernaut en Magneto.

Voordat je ze kunt levellen met kristallen, zal je eerst hun powers moeten upgraden aan de hand van andere kaarten. Jawel, ik spreek over powers, want het zijn per slot van rekening superhelden en dit is dan ook precies wat MPQ compleet onderscheidt en ver boven de Candy Crushes van deze wereld uittilt. Thor kan bliksem oproepen en daarmee groene, ehm, 'jewels' op het speelveld plaatsen. Als je met de originele versie van Black Widow (die in een soort lingerie-achtig, zwart pakje gehuld is) blauwe jewels verzamelt, dan kan je op een gegeven moment jezelf en je mede-helden genezen. Venom kan vijanden verdoven, Hawkeye schiet hele rijen juwelen weg en Captain America plaatst verdedigende tiles op het veld.

Kortom; dit is ver verwijderd van Bejeweled, en dat 'Puzzle Quest' in de titel is geen grapje. Tactisch spelen is een must, en al snel worden levels pittig als sambal op een schaamlip.

Officiële MPQ-addict

Dus... ben ik verslaafd. Niet alleen aan het verzamelen van de superhelden, het levellen en het steeds verder komen in het oppervlakkige verhaaltje, maar ook aan de challenges, het voorkomen van e's betalen (je kunt natuurlijk cash neertellen voor coins en kristallen om sneller te levellen en kaarten te bemachtigen, en, misschien wel het allerbelangrijkst, plekken aan te schaffen voor kersverse helden) en natuurlijk de steeds tactischer wordende gameplay. Want ik mag Candy Crush wel afgezworen hebben om z'n af en toe onmogelijk te behalen levels, ook MPQ begint nu knakenmoeilijk te worden. Maar dan een éérlijk soort moeilijk. Er is een verschil, zie je.



weetje • weetje

Eigenlijk is MPQ voor een gratis game wel Gold Award waardig, maar er is één huge nadeel: zonder internetverbinding kan je dit puzzelspelletje niet spelen. WUT!?

SCORE 86

Zo extreem verslaafd als ik word je waarschijnlijk niet, maar Marvel Puzzle Quest - Dark Reign is een tactische, diepe en zelfs spannende puzzelgame, onmisbaar voor iedereen die graag op de phone puzzelt. Ben je daarnaast ook nog een Marvel-fan, dan is het tijd om uit te vinden hoe groot je wilskracht is...

WOUTER



Leg je € 200 neer, dan kan je er waarschijnlijk in enkele uren doorheen raggen. Maar heb je respect voor je geld, dan is MPQ tien keer langer houdbaar.

30+ UREN



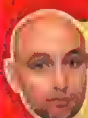
BASICS

ROLE PLAYING PUZZEL
IOS / ANDROID / PC
DEMIURGE STUDIOS / D3 PUBLISHER OF AMERICA
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT WE NIET WILLEN DAT JULLIE IETS MISSEN

MAAK JE COLLECTIE COMPLEET



Titel: Assassin's Creed: Liberation HD
Platform: PC / PS3 / Xbox 360
Prijs: € 14,99

AC: Liberation was een van de weinige PS Vita blockbusters van 2012. De game was duidelijk een handheld variant op de bekende AC-gameplay, en daardoor was het spel beperkter dan zijn grote broers maar voor een handheld alsnog behoorlijk indrukwekkend.
Het is daarom best wel verrassend dat het spel anderhalf jaar later alsnog naar de PC/PS3/Xbox 360 komt, **al voelt dat een tikje als mosterd na de maaltijd.** Anderzijds, voor nog geen vijftien euro krijg je een omvangrijk avontuur voorgeschoteld dat voor de immer hongerige Assassin's Creed fan goed vermaak oplevert.

In Liberation volgen we Aveline de Grandpré, een Frans-Afrikaanse dame die stamt uit een welgestelde familie maar naarmate ze ouder wordt steeds feller afstand neemt van de heersende slavernij.
De speeltuin van de game bestaat onder andere uit New Orleans en de wildernis daar omheen, en biedt alle bekende AC-gameplay die je gewend bent. Anderzijds zijn er de vermommingen die wat meer stealth-elementen door het spel roeren.



Grootste veranderingen zijn logischerwijs de graphics en de besturing. Eerstgenoemde is opgetrokken naar AC II-niveau en de besturing (uiterst matig op de Vita) is nu zo soepel als je dat mag verwachten op een PS3 of Xbox 360.
Andere dingen zijn niet aangepakt en dat is jammer. De voice-acting is nog steeds ondermaats en ook de geluidseffecten kunnen veel beter. Ronduit slordig is het inkakken van de framerate en de lelijke pop-up. Hieraan merk je duidelijk dat je met een overzetting van een PS Vita game te maken hebt.
Dat gezegd hebbende; ben je een Assassin's fanboy ZONDER Sony handheld, dan is dit het moment om je collectie compleet te maken. Als dat geen vrijheid is?

SCORE:



iOS RPG IS BEST OKÉ



Titel: The Shadow Sun
Platform: iOS
Prijs: € 6,99



The Shadow Sun is ontwikkeld door Ossian Studios, een clubje dat is opgericht door een meneer die ooit nog als producer van Baldur's Gate II en Neverwinter Nights bij BioWare werkte. Het was hun doel om een volwaardige Westerse RPG-ervaring op iOS te krijgen. Dat doel wordt niet gehaald, maar toch zijn ze er met wat noodzakelijke compromissen (gezien de beperkte mankracht van Ossian Studios en beperkte rekenkracht van de iOS-systemen) **aangenaam dicht bij in de buurt gekomen.**

Typerend voor de noodzakelijke compromissen is dat dit Oosters getinte fantasy-avontuur niet speelt in een open wereld maar in opzichzelfstaande gebieden, waar je middels vingertikken op een statische kaart tussen heen-en-weer reist.



De gebieden zijn behoorlijk rijk aan details en bevatten soms leuk ontworpen gebouwen en beesten, maar helaas zien alle personages eruit alsof ze aan de pest lijden (ook de personages die niet aan de pest lijden), om over hun houterige bewegingen nog maar te zwijgen.
Wat gevechten betreft moet je ook niet te veel verwachten: het komt er meestal op neer dat je dicht bij een vijand gaat staan en als een dolle op je special skills tikt om het doelwit te overweldigen. Het is allemaal wat knullig en beperkt, maar nergens echt beschamend of vervelend. En er zijn ook wat beter geslaagde elementen.

Het leukste van de reeds genoemde special skills is dat het er vijfentwintig zijn, en stuk voor stuk van het nuttige en upgradable soort. Je kunt er zowel in de menu's als tijdens gevechten lekker mee experimenteren om dit vrij korte (ik deed er tien uur over) en makkelijke spel nog korter en makkelijker te maken. Daarvoor kun je voorafgaand aan elke missie ook een tweede personage kiezen, en elk van die mogelijke metgezellen heeft handige aanvallende en ondersteunende kwaliteiten.
Andere dingen die The Shadow Sun 'best goed' doet, zijn het verhaal (over een corrupte tovenaar die volkeren tegen elkaar ophitst), de dialogen (goed geschreven, met hier en daar zelfs wat aardige humor),

SKATEN HEEFT EEN RITME



Titel: OlliOlli
Platform: PS Vita
Prijs: € 9.99



OlliOlli is een titel die je even achter je oren doet krabben als je niet bekend bent met het vakjargon der skateboardende dudes en dudettes. **Dus ja, OlliOlli is een skateboardgame.** En dat wil wat zeggen, want sinds Tony Hawk jaaaaaren geleden via de achterdeur bij het grof vuil is gedumpt, zijn extreme sportsgames behoorlijk uit de gratie.

Kort door de bocht genomen hebben we hier een 2D sidescrolling skateboardgame te pakken die, ondanks zijn simplistische (maar stijlvolle) look, behoorlijk wat complexiteit huisvest. Timing, feilloze controle over je moves en het gevarieerd inzetten van tricks en grinds zijn van levensbelang wil je niet op je snufferd gaan. Want als je onderuit gaat, is het meteen game over. Dat maakt het spel behoorlijk streng maar daarin schuilt juist de kracht.
De game kent een flinke verzameling parkoersen en **het aanbod aan old skool en hedendaagse skatetricks is niet minder dan indrukwekkend.** Het gaat niet zozeer om het maken van de tricks zelf als wel het afzetten tussen de trucjes door waardoor je in het momentum blijft. Hierdoor combineert OlliOlli ritmische gameplay met dezelfde bravoure als in de oudere Tony Hawk games. Een huwelijk dat prima standhoudt op de PS Vita omdat je die stick en de actieknoppen absoluut nodig zult hebben.

SCORE:



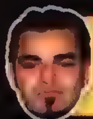


een aanzienlijk aantal verplichte en optionele missies (die laatste leiden tot leuke bonussen en achtergrondinfo) en de hoge dichtheid aan content (ook al speel je een kwartiertje, je beleeft altijd wel iets spannends). Natuurlijk moet je niet iets met de omvang, kwaliteit en diepgang van Dragon Age, The Witcher of Skyrim verwachten, maar voor iets van zeven euro op je tablet is The Shadow Sun best geslaagd en - het belangrijkste - **gewoon zeer vermakelijk.**

SCORE 76

ALLES OM MAAR NIET TE STERVEN





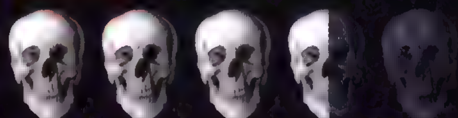
Titel: Don't Starve
Platform: PS4 / PC
Prijs: € 13,99

'Verhonger niet.' Altijd fijn als de titel van een game lekker no-nonsense is over wat je nou precies moet doen. Al had de titel in het geval van Don't Starve dan net zo goed 'Don't Die' kunnen luiden, want verhongering is slechts één van de vele manieren waarop je het loodje kunt leggen.

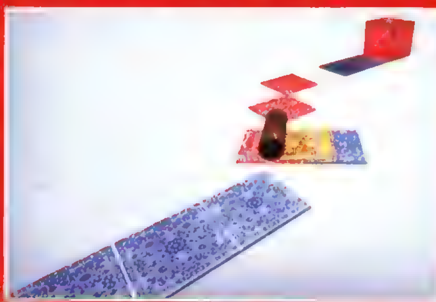
Wat voor game dit dan is? Eh, goede vraag. Een adventure game? Nee, niet echt; de adventuremissies zijn optioneel en karig. Een strategietitel? Ook niet, al moet je wel goed vooruit kunnen plannen wil je Don't Starve een beetje kunnen waarderen. Survival horror? Bijna, al komen de horrorelementen er pas in wanneer het nacht wordt, je geen vuurtje hebt gemaakt en je hallucinerend schaduwmensen begint te zien (die jou overigens ook dood kunnen maken).
Don't Starve is een survival-sim. Ja, dat is wat het is. Het is een game waarin je negentig procent van de tijd bezig bent met het verkennen van het onbekende, het zoeken naar voedsel en het vinden van grondstoffen om hulpmiddelen te maken. Alles om maar niet te sterven.

Ga je toch dood, dan moet je helemaal opnieuw beginnen. Je krijgt ervaringspunten aan de hand van hoe lang je hebt weten te overleven (en met die punten kun je nieuwe personages vrijspelen) maar in principe begin je weer met een schone lei. Dit is frustrerend en voelt onnodig hard, maar je kennis van de vorige playthroughs zorgt ervoor dat het grinden om te komen waar je was iets minder irritant voelt.
Waarom je dit zou spelen? Omdat ontdekken hoe diep het spel kan gaan (spoiler: achterlijk diep) toch verrassend bevredigend is. Dit is niet slechts een fraai Tim Burtonesque zandbakspelletje waarin je vaak doodgaat, maar het is **een dynamische wereld die je beetje bij beetje meester wordt.**
Persoonlijk steek ik mijn tijd dan liever in Dark Souls - die game combineert bovenstaand formule immers met geweldige, actievolle gameplay - maar ook Don't Starve weet de dopamine op sadistische wijze aan je brein te onttrekken.

SCORE:



OPGEROLD STAAT NETJES





Titel: Farsh
Platform: iOS
Prijs: € 1,79

Ik had nooit eerder met tapijten gerold, maar kan er inmiddels dit over vertellen: het rollen met een opgerold tapijt verschilt weinig van het rollen met een boomstammetje, behalve dat een opgerold tapijt ook afgerold kan worden.

Mahdi Bahrami (zie het artikel over deze jonge Iraanse spelontwikkelaar elders in deze PU) heeft een spel gemaakt waarin je tapijt over tegels moet rollen. Wanneer je een tapijt over een gekleurde tegel hebt afgerold, kun je daar iets speciaals mee doen, bijvoorbeeld een rij tegels roteren, om een baan naar de uitgang te vormen. [illegible]
Wanneer je net als ik nooit eerder met tapijten hebt gerold, dan moet je het misschien eens gaan proberen, zeker als je van leuke, innovatieve puzzels houdt.

OORDEEL:



HOU DE HELDEN BUITEN DE DEUR



Titel: Castle Doombad
Platform: iOS
Prijs: € 2,69



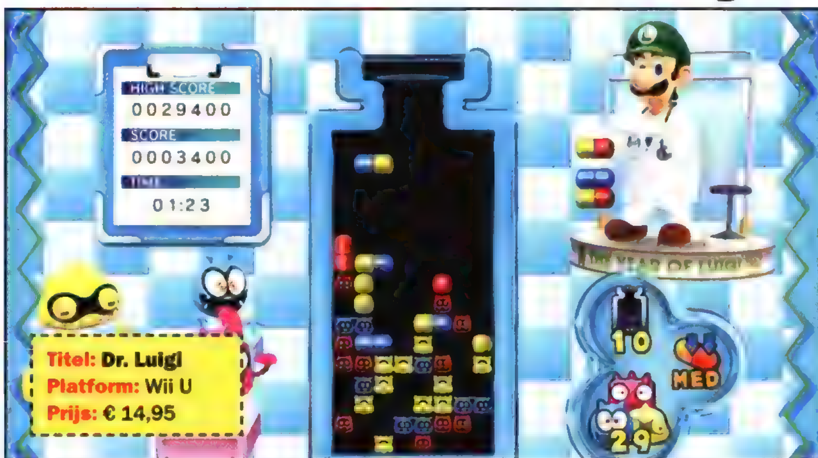


Tower Defense games. Hoeveel hebben we er al niet voorbij zien komen? Te veel, wat mij betreft, maar onlangs heb ik me toch weer laten verleiden tot de aanschaf van een nieuwe titel. En voordat ik ook maar één filmpje of screenshotje van het spel had gezien, wist ik al dat het goed zat.
Dat had vooral met naamgeving te maken. De ontwikkelaar heet Grumpyface Studios, de uitgever Adult Swim, de naam van de game, Castle Doombad, is minstens zo hilarisch en de hoofdrolspeler uit het spel heet Dr. Lord Evilstein. **Als je dat niet grappig vindt, dan ben je gewoon een droogkloot.**

Castle Doombad neemt het Tower Defense genre en game-stereotypen lekker op de hak. **In plaats van aanvallers, booswichten, zombies en monsters buiten de deur te houden en van je af te slaan, zijn de rollen nu omgedraaid.** Jij bent deze keer de superschurk - een cartoony mix tussen Skeletor en Dr. Doom - die de prinses heeft ontvoerd en allerhande helden buiten de deur van je duivelse kasteel moet houden.
De helden zijn stuk voor stuk gemodelleerd naar archetypische heroes en karikaturen op actiefilmsterren. Belagers die duidelijk verwijzen naar Rambo en Indiana Jones worden afgewisseld met wat meer standaard middeleeuwse ridders en lenige ninja's. Iedere held heeft unieke skills. De Rambo-dude knalt met zijn enorme guns je zorgvuldig geplaatste traps snel kapot, terwijl de ninja door lenig te springen en op het plafond te lopen, bepaalde vallen kan ontwijken.

Het schreeuwen van de prinses levert scream-power op en daarmee kun je traps kopen en neerzetten in je kasteel. Hoe meer er geschreeuwd wordt door de jonkvrouw-in-nood, hoe beter: het eerste wat je dus moet doen, is scream-machines neerzetten die de noodkreten van de prinses qua volume verdubbelen. **De traps zelf zijn dolkomisch.** Naast spiezen uit de vloer en harpoenkanonnen, kun je acid-dripping installaties ophangen, bij voorkeur vlak boven ladders, plaats je enorme laarzen aan plafonds om trappen uit te delen of hang je een koelinstallatie aan de muur om helden tijdelijk te bevriezen.
Ook funny: het plaatsen van een loopband vlak voor

SLECHT MEDICIJN



Titel: Dr. Luigi
Platform: Wii U
Prijs: € 14,95



Dat de Wii U op sterven na dood is, is wellicht een beetje overdreven, maar erg gezond mag de situatie ook niet heten. Grootste kwaal is een gebrek aan goede games, die bij gebrek aan third-party support dus van Nintendo zelf moeten komen. Dr. Luigi is zo'n nieuwe game van Nintendo zelf, alleen is het natuurlijk geen nieuwe game maar een remake van Dr. Mario, dit keer met de smoel van Luigi, L-vormige pillen en een online-stand.



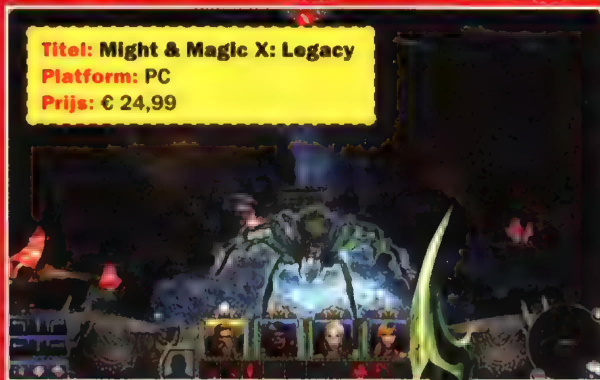
Ik heb het geprobeerd en was instant verslaafd. Dat ligt niet aan de smoel van Luigi, de L-vormige pillen of de online-stand, maar aan het feit dat Dr. Mario nog steeds een erg leuke variant op Tetris is. Verder is deze release **nogal overbodig** (ik heb Dr. Mario al), **te duur** (€ 14,99 voor een puzzelspelletje? Ziek!) **en eigenlijk niet zo geschikt voor de Wii U** (dit soort timekillers kun je beter op een handheld of mobieltje hebben).
Laat ik afsluiten met een diagnose: de Wii U heeft meer dan L-vormige pilletjes nodig om beter te worden.

OORDEEL:



OUDERWETS ONVERBIDDELIJK

Titel: Might & Magic X: Legacy
Platform: PC
Prijs: € 24,99





Met een groepje helden op avontuur gaan in kerkers en grotten vol monsters, schatten en geheimen, het zal wel nooit uit de tijd raken, maar het is wel een heel oud concept.
De eerste Might & Magic stamt uit 1986 en was een van de eerste computerspellen die de opzet en regels van Dungeons & Dragons (een hippie-RPG die met pen, papier en dobbelstenen werd gespeeld) gebruikte. **Tot 2002 verschenen negen delen in de Might & Magic-serie, toen bleef het twaalf jaar stil, en nu is er dus deel 10.**

Los van de 3D-graphics is Might & Magic X vooral lekker ouderwets, met z'n first-person view, staccato stap-voor-stap-bewegingen (alsof je over het ruitjespapier van een Dungeons & Dragons-kaart schuift) en turn-based combat.



een doorgang waardoor een vijand eerst een minuutje een sprintje mag gaan trekken voor ie verder kan. Uiteraard komen de helden in steeds grotere getale aanstormen en wordt er flink ingehakt op je vallen en verdedigingsmechanismen.
Aan jou de taak om je arsenaal aan machines en vallen zo tactisch mogelijk te plaatsen. Naast boobytraps, zijn er ook minions die je in kunt huren; van zichzelf opblazende monsters tot kwijlende Ogres die heel wat vijanden voor je wegpoetsen.

Bottom-line: Castle Doombad is **nog grappiger dan de titel al deed vermoeden**. Het is bovendien een van de allerleukste Tower Defense games sinds lange tijd en zal je sluimerende TD-verslaving met duivels genot aanwakkeren...

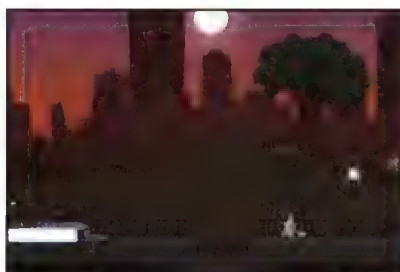
SCORE 80

WAS SCHOONMAKEN MAAR ECHT ZO VERSLAVEND



Titel: Dustforce
Platform: PC / Xbox 360 / PS3 / PS Vita
Prijs: € 9,99

Aan het einde van de dag, gaat er voor mij niets boven een sterke platformer. Niets is zo onvervalst 'gaming' als gewoon lekker van links naar rechts rennen, over (of door) obstakels springen en af en toe een vijandje uitschakelen. Het is gameplay en het is heerlijk. Dustforce is daarom vanaf moment één pure heerlijkheid, want het is gewoon **een extreem goede platformer**. Het is rennen, glijden, springen, wall-jumpen, double-jumpen, aanvallen, doorgaan, doodgaan en opnieuw proberen. En dat werkt.



Het enige wat deze formule kan verpesten zijn matige controls, maar gelukkig is de besturing hier strakker dan latex. Dit is een videogame, en alles klopt.

De presentatie is van hetzelfde niveau als de gameplay, met prachtige, kleurrijke graphics in een sterk stijltje, en sfeervolle, chille muziek die sterk afsteekt tegen de hectiek van de gameplay. Want, **damn, wat kan dit spelleke hectisch worden**.
Om deze game uit te kunnen spelen, moet je namelijk in elk level dubbele S-ratings halen, en dat is makkelijker gezegd dan gedaan. Je moet de levels namelijk perfect spelen, als een schoonmaak-ninja, wil je die S/S op je scherm zien.
En daarmee komen we bij het enige echte minpuntje van deze game, want dat je die perfectie moet behalen om elk level te kunnen ontgrendelen, is een onnodig strenge vereiste. Gelukkig is de game zo goed dat ik die discipline er makkelijk voor kan opbrengen.

OORDEEL: Super Clean



Dat klinkt misschien als iets wat alleen geschikt is voor aan nostalgie hangende mensen die dergelijke shit vroeger speelden, maar voor de moderne, onbevangen avonturier heeft Legacy ook veel te bieden. Namelijk een interessante fantasy-wereld die lekker open ligt, een aangenaam gebrek aan kleinerende aanwijzingen, ruime mogelijkheden je personages uit te bouwen en **heel veel behoorlijk pittige gevechten**.

Het spel gooit je ouderwets onverbiddelijk in het diepe, en dus komt het echt weer op je eigen intelligentie, inzicht, planning, doorzettingsvermogen en avontuurlijke geest aan om je een weg door dit avontuur te ploeteren.
Jammer dat je daarbij wordt gehinderd door wat kleine bugs hier en daar, maar ergens past dat ook wel weer bij **het hardvochtige sfeertje van het spel**.
Het is dat dit soort spellen al zo lang bestaat, anders zouden we Might & Magic X: Legacy gewoon lekker eigenwijs en indie noemen.

SCORE 80

SUPERIEURE SLUIPACTIE OP JE SMARTPHONE



Titel: Deus Ex: The Fall
Platform: Android / (iOS)
Prijs: € 6,99

Deus Ex: Human Revolution was **misschien wel mijn favoriete game van 2011**. Een bijna perfecte cocktail van sfeer, stealthy shooteractie en sandboxy keuzevrijheid. Voor ik aan de Android-versie van mobiele spin-off The Fall begon, was ik dus best sceptisch: zo'n complex concept gaat immers nooit werken op smartphone/tablet, toch?

Het struikelblok voor veel mobiele spellen is de besturing. En al ben ik volgens mijn vriendin vrij goed met mijn handen; vliegensvlug zo'n touchscreentje vingeren en **stiller door de levels sneaken dan een doofstomme tijdens de dodenherdenking** lijkt toch andere koek.
Gelukkig werken de controls in Deus Ex: The Fall bijzonder intuïtief. Met de linker duim navigeer je hoofdpersoon Ben Saxon, terwijl je rechter duim de camera bedient. Ook zaken als wapens switchen en togglen tussen rennen en sluipen, zijn nooit meer dan één klik weg. Oké, zo precies als met een controller zal het niet worden, maar daarvoor heeft deze game nog een ander 'trucje' in petto: simpelweg de A.I. omlaag schroeven. Water bij de wijn? Wellicht, maar da's nog altijd beter dan frustratie!

Ook voor de rest hoeft The Fall zich ten opzichte van zijn 'grote broer' allesbehalve als Kain naast Abel te voelen. Dit is een ware tour de force op het gebied van mobiele performance. De graphics zijn haarscherp, de okerbruine sfeertinten spot-on en zelfs de soundtrack - een van Human Revolutions hoogtepunten - barst van de bombast. Mocht je de fascinerende wereld van Panama City, zijn corrupte bedrijven en intrigerende eeehm... intriges dus effe beu worden, dan kun je het spel altijd nog op pauze zetten en wegdommelen bij de cyberpunky tunes.
Weet je wat, ik zeg het gewoon: Deus Ex: The Fall **wordt misschien wel mijn favoriete mobiele game van het jaar**. Al zou ik nog blijer worden wanneer Eidos binnenkort Human Revolution 2 aankondigt...

SCORE:



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wat vindt Jan het verraderlijke aan de vertaling van het woord Archangel?**
- A) Voor je het weet, schrijf je 'aarsengel'
- B) Voor je het weet, schrijf je 'smaalchfengel'
- C) Voor je het weet, schrijf je 'verkouden zwangere hoer met één been'

2 **Wat maakte Tjeerd de lefgozer die Broken Age mocht reviewen?**
- A) Hij durfde een wind te laten terwijl ie aan de schijterij was
- B) Hij was deze maand een keer door oranje gereden
- C) Hij noemde de vrouw van onze uitgever een verkouden zwangere hoer met één been

3 **Wat is het meest schokkende aan The Black Blood Cell, de door Samuel verzonnen game?**
- A) De vader blijkt zijn eigen zoon te hebben ingespoten met een levensgevaarlijk virus
- B) Samuel heeft die game helemaal niet verzonnen; het spel is drie jaar geleden al als dlc uitgebracht door Ubisoft onder de naam The Black Blood Splinter Cell
- C) De zwarte bloedcel blijkt alleen maar te gedijen in de lichamen van verkouden zwangere hoeren met één been

4 **Wat bekent JJ in zijn feature over sportgames?**
- A) Hij mixte zijn whisky vroeger altijd met EPO
- B) Het doden van mensen is niet echt zijn ding
- C) Hij werd vroeger bij gymnastiek altijd als een na laatste gekozen, net voor die verkouden zwangere hoer met één been

5 **Wat doet Jurjen waarschijnlijk als er een hellehond in zijn slaapkamer staat?**
- A) Topfit als ie tegenwoordig is, zal hij het monster met blote handen verslaan
- B) Hij rent gillend het huis uit
- C) Hij vraagt het monster bij hem in bed te komen, want nog half slapend, denkt hij te maken te hebben met een verkouden zwangere hoer met één been

6 **Wat is volgens Graddus het beste Disney-nummer ooit?**
- A) The Circle of Life
- B) Damn, It Feels Good to Be a Gangsta
- C) The One-Legged Pregnant Hooker Who Caught a Cold

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP DE 'THIS IS FOR THE PLAYERS' BOX met daarin de PS4-games:
- **Knack**
- **Killzone: Shadow Fall**
- **LEGO Marvel Super Heroes**
- **Assassin's Creed: Black Flag**
- **Call of Duty: Ghosts**

PU 244 LIGT OP 18 MAART IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- BREEKT HET REISSEIZOEN AAN: WE GAAN NAAR TOKIO, PARIJS, LONDEN, VERSAILLES, NOG EENS NAAR LONDEN EN NÓG EEN KEER NAAR LONDEN.
- ZOEKEN WE UIT WAAR ROCKSTEADY MEE BEZIG IS.
- GAAT, OMDAT KOJIMA NIET NAAR SAMUEL KOMT, SAMUEL NAAR KOJIMA.
- WORDT JAN LID VAN EEN GEHEIME ORDE.
- GENIET TJEERD VAN EEN BIG MECH.
- ZOEKT GRADDUS ZIJN HEIL IN EINDHOVEN.
- OFFERT FLORIAN HET LEVEN VAN ZIJN TWEEDE GEBORENE OP VOOR EEN GAME.
- OMRINGT WOUTER ZICH MET BLOKKERIGE DWERGEN.
- GAAN WE NAAR TOKIO... OF HADDEN WE DAT AL GEZEGD?

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



ROTKLUS VAN DE MAAND JJ

Iedereen weet dat JJ twee passies heeft: games en sport. En als die twee bij elkaar komen, is dat natuurlijk helemaal een droom voor hem. Vandaar dat de opdracht 'schrijf een verhaal over de neergang van sportgames' een bijzonder pijnlijke voor hem was.
Dat hij binnenkort een declaratie inlevert voor psychische bijstand, is dan ook meer dan waarschijnlijk.

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT QUANTUM BREAK





CHICK VAN DE MAAND

Er zijn twee series die eigenlijk per definitie de Chick van de Maand opleveren, en laten die nu alle twee in dit nummer staan. We hebben 't natuurlijk over Tomb Raider en Final Fantasy.
Op verzoek van Ed kozen we deze maand voor Lightning uit Final Fantasy: Lightning Returns omdat dat prachtige meisje hem altijd zo doet denken aan zijn vrouw... een kleine vijftig jaar geleden.

VIJF REDENEN WAAROM DE STEAM BOX EEN SUCCES WORDT

1: Het is de eerste spelcomputer die je van je moeder ongevraagd mag kopen, omdat ze bij de term Steam Box aan iets heel anders denkt.

2: Alles wat Gabe Newell aanraakt, verandert in goud. Behalve Half-Life 3 dan...

3: De eerste spelcomputer die je stiekem naar school of werk kunt meenemen, want hij kan zo voor een normale laptop doorgaan.

4: Als Microsoft en Nintendo zo doorgaan met kutten wordt zelfs de Ouya nog een succes.

5: Nu ze bij Valve te lui zijn om nieuwe games te maken, móeten ze wel tijd genoeg hebben om een behoorlijk werkende spelcomputer te bouwen.



VIJF REDENEN WAAROM DE STEAM BOX FLOPT

1: Welke Steam Box? Je hebt toch ook geen PlayStation 4 van Panasonic, Samsung, LG en voor de cheap asses, de Etos...

2: Het is en blijft natuurlijk een ruknaam.

3: Omdat je er geen Half-Life 3 op kunt spelen.

4: Wat heb je dan een laptop waarop je niet kunt werken?

5: Een bedrijf dat ons Half-Life 3 onthoudt, gun je toch geen succes?



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



IJDELTUIT VAN DE MAAND JURJEN

Zoals je weet, staan er bij elke (p)review koppies van de PU-redacteuren die globaal uitdrukken wat ze van de game vinden. Die plaatjes zijn nog geen 4cm groot, dus veel valt daar niet op te zien.
Toch kwam Jurjen deze maand ongevraagd met een complete serie nieuwe foto's van zichzelf met het dringende verzoek die vanaf dit nummer te gebruiken en de oude weg te gooien.
Als je zelfs op een plaatje ter grootte van een slappe pygmeeënpenis nog wil laten zien dat je bent afgevallen, ben je wat ons betreft de IJdeltuit van de Maand.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

11% Constateren dat Lara er op de next-gen letterlijk en figuurlijk nog beter uitziet.
18% Met smart wachten op nóg spectaculairdere nieuwe next-gen aankondigingen dan The Golf Club.
10% Besmuikt lachen om het nieuws dat EA de Wii U al meteen vanaf het begin niet zag zitten. Zou Jurjen daarom geen FIFA, Need for Speed en Battlefield spelen?
10% Nog harder lachen om EA's Peter Moore die vervolgens roept dat er bij hen altijd plek en love is voor Nintendo. Waarom maak je dan geen games voor de Wii U gast...
9% Merken dat Jan is afgestapt van de jaartelling voor en na Christus, en nu rekent in de periode voor en na Thief 4.
13% JJ troosten omdat het zo slecht gaat met de sportgames. En nee, Tjeerd en Graddus zijn geen sportgame-fans. Die spelen voetbal, dat is heel wat anders.
6% Menen dat de nummering van Final Fantasy X/X-2 HD Remaster wel wat weg heeft van de typenummers van printer cartridges.
12% Vinden dat de patch voor Dead Rising van 13 GB bijna groot genoeg is om 'm als volwaardige game te reviewen.
9% Als een malle League of Legends spelen nu een pornofilter de nieuwe patch voor de game blokkeert.

HELD VAN DE MAAND

Wouter is niet alleen groot fan van alles wat met superhelden te maken heeft; hij is het zelf ook... een beetje. Je moet immers ijs door je aderen hebben stromen om zo koelbloedig een van de gevaarlijkste roofdieren ter wereld te durven voeren! Oké, er zat natuurlijk een stevig hek tussen, Wouter voerde het beest met een pincet ipv uit de hand, het was een tijgertje van een paar maanden oud zonder tandjes dat net gegeten had... maar toch respect, hoor. Het plaatje laat helaas niet zien of onze held schoenen aan had of op sokken stond...





NEPSTE TITEL VAN DE MAAND TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION

Het gaat ons niet om de game, die krijgt terecht een Gold Award. Maar dat bijvoegsel 'Definitive Edition'... Wat hebben we een jaar terug dan zitten spelen? De 'half complete' versie? Of de 'laten we hem uitbrengen en dan kijken wat men er van vindt en dat dan later verbeteren' versie? Noem het voortaan gewoon wat het is: Tomb Raider Next-Gen.



POSEUR VAN DE MAAND

En weer voegt onze Jan een hoogtepunt toe aan z'n oeuvre van niet te evenaren foto's voor de rubriek Poseur van de Maand. Waar we tot nu toe al konden genieten van foto's vol humor, plaatjes die nieuwsgierig maakten, pics die antwoorden gaven maar ook vragen stelden... voegt Jan er nu een geheel nieuwe dimensie aan toe: de zelfspot.
Tja, als je dat kan, ben je een hele grote.

GOTSPE VAN DE MAAND

In Nederland is de Xbox One dus niet verkrijgbaar. Maar als je er eentje in Duitsland bestelt (wat zo'n 40.000 Nederlanders inmiddels al gedaan hebben), dan krijg je hem vanuit het West-Europese magazijn van Microsoft in Eindhoven aangeleverd. Snap jij het nog?





TEGENVALLER VAN DE MAAND

Wat velen al vreesden, kwam afgelopen maand uit: Nintendo maakte bekend dat ze over het boekjaar 2013 een paar honderd miljoen dollar verlies hebben geleden. En voor 2014 stelden de Japanners de prognose nu al in negatieve zin bij. Onzekere tijden voor Nintendo dus.
Dat zal toch niet de reden zijn dat Jurjen zo afgevallen is?

FRAMEDROP

JORDI PETERS















